OUR OPINIONS!

平成10年9月1日発行第5巻第7号通巻第30号

www.mediagalaxy.co.jp/microdesign/

隔月刊

ゲーム批評

さようなら、セガサターン

サターンはなぜ負けたのか
サターンを巡る100の見解
Dreamcastは覇権を握ることができるか
サターンベストゲーム100

第2特集◆徹底！　パズルゲーム大特集！

特別袋とじ企画　ドリームキャスト危ない噂でGOGO!

1998 9月号

定価 780YEN

ゲーム批評 1998 9月号 さようなら、セガサターン／徹底！ パズルゲーム大特集！ Vol.22

ゲーム批評をたくさん置いてくれてる、

「なかなかやる書店」

雑誌になりまして、今度は「バックナンバーが非常に入手しにくい」というご批判をまたまた頂いている『ゲーム批評』ですが、すべて常備して下さっている素晴らしい書店様は以下の通りです。

＜北海道＞
札幌市　ダイヤ書房本店（東区北25条東8-2）
＜青森県＞
青森市　岡田書店（青森市新町1-8-6）
＜岩手県＞
盛岡市　さわや書店MOMO（盛岡駅より徒歩15分／大通2-2-14）
＜宮城県＞
仙台市　本のゴリラハウス勾当台店（青葉消防署斜め向かい／青葉区本町通2-6-53）
本のゴリラハウス花京院店（国道45号線沿い／青葉区花京院2-2-68）
高山書店ほんとぴあ泉店（国道４号線沿い、免許センターそば／泉区市名坂字御釜田108-1）
志田郡　文教堂書店（国道4号線沿いパワーセンターカウボーイ三本木店）
＜秋田県＞
秋田市　ブックスコロナ（横山金足線沿い桜大橋そば）
ブックシティピア 追分店（国道7号線沿い／下新城中野字琵琶沼290-1）
＜栃木県＞
小山市　進駸堂城東店（富士通小山工場そば／城東2-19-10）
＜茨城県＞
水戸市　ツルヤブックセンター（石丸電気の上／南町2-4-43）
＜埼玉県＞
川越市　黒田書店川越店（川越駅東口丸井前）
上福岡市　黒田書店上福岡店（東武東上線上福岡駅前）
大宮市　アニメイト大宮店（そごう大宮店近く）
ＣＣスクエア大宮宮原店（国道17号沿い／大宮市宮原町2-44-1）
坂戸市　Kブックス（東武東上線坂戸駅南口から1分／南町4-10）
熊谷市　文教堂書店　熊谷店（熊谷駅西商店街沿い／筑波2-66）
＜千葉県＞
浦安市　アークやなぎ通り店（やなぎ通り・神明裏停留所そば）
柏市　新星堂カルチェ5柏店（JR柏駅東口二番街アーケードの中）
千葉市　コミックトレイン（ＪＲ西千葉駅・千葉大学南門前）
＜東京都＞
秋葉原　明正堂書店（秋葉原デパート3階）
書泉ブックタワー7階（昭和通り沿い）
メッセサンオー（中央通り沿い）
ラオックスコンピュータゲーム館1階（中央通り沿い）
Ｔ－ＺＯＮＥ（中央通り沿い）
石丸電気ゲームワン店（総武線ガード下）
浅草橋　浅草橋明正堂書店（ＪＲ浅草橋駅東口すぐ隣）
池袋　コミックバンク（池袋ギーゴ裏手）
江古田　竹島書店（西武池袋線江古田駅前）
大山　博文堂書店大山駅（東武東上線大山駅北口出て左側すぐ）
荻窪　ブックセンター荻窪（荻窪駅北口交番向かい）
蒲田　栄松堂書店（ＪＲ蒲田駅西口前）
吉祥寺　ＢＯＯＫＳルーエ（ＪＲ吉祥寺駅北サンロード内）
五反田　あおい書店五反田店（五反田1-18五反田ＮＴビル）
駒込　駒込リブレール(JR駒込東口スーパーREX先)
渋谷　大盛堂書店5Ｆ（丸井ヤング館隣／渋谷区神南1-22-4）
新大久保　一伸堂書店（ＪＲ新大久保駅そば）
新宿　紀伊國屋書店本店１階ゲームコーナー
Ｔ－ＺＯＮＥ新宿ソリューションセンター
江崎書店新大久保駅前店（新大久保駅そば）
神保町　書泉ブックマート2階
高田馬場　新宿書店（早稲田口出て左　パチンコ屋３Ｆ）
未来堂書店(JR高田馬場駅前 菊月ビル1F)
江戸川区　江東社書店（JR小岩駅南口昭和通り）
文京区　あおい書店春日店（白山通り沿い／三田線春日駅A2出口より徒歩1分）
八王子　まんが王八王子店（ヨドバシカメラの裏）
羽田　山下書店（羽田空港内）
調布市　パソコン＆ファミコンソフトリサイクルショップＴＯＭＡＳ（天神通り沿い／布田1-3-1）
書原 つつじヶ丘店（OGビル2F 東つつじヶ丘1-2-4）
東久留米市　黒目書房メディア館（西武池袋線東久留米駅西口すぐ）
町田市　久美堂東急ハンズ店（東急ハンズ町田店7F）
下北沢　まんが王下北沢店
＜神奈川県＞
横浜市　有隣堂（横浜駅西口ダイヤモンド地下街）
錦松堂書店（ＪＲ大口駅より大口通り第二商店街セブンイレブン大口店近く）
まんがの森　横浜西口店（横浜駅西口東急ハンズの裏）
栄松堂シャル店（西区南幸1-1-1シャル5階）
セキカワ書店Vol.1（相鉄線天王町駅下車５分／保土ヶ谷区天王町2-42-13）
セキカワ書店Vol.2（東横線東白楽駅下車５分／神奈川区斉藤分町55-7）
文教堂書店新横浜店（千歳観光ビル1・2階）
藤沢市　文教堂善行店（国道467号沿い）
川崎市　みどり書房（新城北口はってん会通り／中原区上新城2-8-21）
北野書店（ＪＲ南武線鹿島田駅前）
＜静岡県＞
静岡市　谷島屋流通ショップ（流通通りキミサワ前）
＜山梨県＞
甲府市　リブロ甲府店（甲府西武店内6階）
＜新潟県＞
上越市　Mr.Books五智店（国道8号沿い）
コミコミ高田南店（ＪＲ南高田駅より徒歩3分／南本町3-10-36）
新潟市　萬松堂（古町通り6番町）
＜石川県＞
野々市　ブック宮丸金沢南店（野々市ジャスコそば／八日市1丁目）
＜岐阜県＞
岐阜市　自由書房鷺山店（岐阜メモリアルセンター）
ペーパームーン コミックステーション(東金宝町1-17ムラセビル1F)
＜愛知県＞
一宮市　カルコスコミックセンター（牛野通り3丁目交差点角）
犬山市　いまじん犬山店(名鉄犬山駅東口より東へ向かって徒歩５分)
名古屋市　ヴィレッジ・ヴァンガード生活創庫店（名古屋駅新幹線側生活創庫6階）
三洋堂書店上前津店（中区大須3-10-16）
岡崎市　シビコ正文館書店（康生通西2-20-2シビコ4階）
西春日井郡　武藤書店Ｓ・Ｃ店（西枇ショッピングセンター内）
豊橋市　精文館書店本店（豊橋広小路通り沿い）
知立市　しんせつ書房（カーマホームセンター真正面）
小牧市　三省堂書店小牧店（名鉄小牧駅前イトーヨーカドー３Ｆ）
蒲郡市　あおい書店蒲郡店（国道23号線沿い）
＜滋賀県＞
草津市　村岡光文堂矢倉店（矢倉2-7-18）
八幡市　アルファ書店（国道8号線沿い／馬渕町1660）
＜京都府＞
京都市　ブックストア談（四条通り）
駸々堂コミックランド（京都朝日会館2階／中京区河原町通三条上ル　恵比寿町427）
丸山書店衣笠店（北野白梅町上ってすぐ）
丸山書店高野店（イズミヤ高野店前）
＜大阪府＞
阿倍野区　福屋書店あべのベルタ店（あべのベルタ地下 2階）
京橋　駸々堂書店ＶＥＲＳＩＯＮ99（京阪モール北館4階）
日本橋　Ｊ＆Ｐテクノランド1階（堺筋線恵美須町すぐ）
中央区　旭屋書店なんばＣＩＴＹ店（なんばＣＩＴＹ南館地下2階）
大阪市　ソフマップ7号店1階（浪速区日本橋3-6-18）
ナンバブックセンター（中央区難波3-7-20）
紀伊國屋書店阪急32番街店（阪急グランドビル30F／角田町8-47）
大阪書店（JR京橋駅下車すぐ）
池田市　甲川正文堂（池田駅前／堺町3-3）
北区　旭屋書店
＜兵庫県＞
川西市　グリーンブックス（能勢電鉄平野駅から徒歩1分）
姫路市　黒田書店（姫路市本町商店街大手町第一ビル1階）
三木市　コスモ三木店（三木郵便局前）
尼崎市　ダイハン書房園田店（阪急園田駅南口すぐ）
神戸市　ジュンク堂書店　漫画倶楽部三宮店（三宮センタープラザ西館２Ｆ）
駸々堂神戸三宮店（ＪＲ・阪急三宮駅前三宮センタープラザ東間３Ｆ／中央区三宮町1-9-1）
日東館書林垂水店（JR山陽垂水駅下たるせん内）
＜広島県＞
広島市　中央書店紙屋町店（広島県民文化センター前／中区紙屋町2-2-26）
中央書店サンモール店コミコミスタジオ（サンモール4F／中区紙屋町2-4-15）
ダイイチ　ＣＯＭ　ＣＩＴＹ（広島市民文化センター斜め横／中区紙屋町2-2-21）
そごうBook館フタバ図書紙屋町店（中区紙屋町2-2-34）
＜島根県＞
出雲市　武田書店浜山通り店（渡橋町782）
＜香川県＞
高松市　ザ・シティ高松店（高松SATY 3F／福岡町3-8-5）
＜愛媛県＞
北条市　北条ブックセンター（辻字新開1170-3）
＜福岡県＞
飯塚市　BOOKリード（柏の森56-1／国道201沿い）
福岡市　福家書店（天神コア地下2階／中央区天神1-11-11）
黒木書店（福岡大学すぐそば／城南区七隈8-12-18）
積文館書店千早店（香椎スポーツガーデン内）
久留米市　安徳書店六ツ門店（ダイエー六ツ門店ななめ前）
＜大分県＞
大分市　ブックス豊後（JR敷戸駅ななめ前・大分大学そば／鷺野1012-1）
＜宮崎県＞
延岡市　銀河書店（平原町5-1497-10）

CONTENTS

隔月刊 ゲーム批評

1998 9月号 SEPTEMBER

1 特集 1

17 特集 2

Illustration/Takeshi Okazaki
Art Direction/Toshiaki Ishii
Cover Design/Ken Kaneko
Logo Design/Brahman co,ltd.

※「韮沢靖のビデオズモンスターワールド」、「計算機ノススメ」は作者多忙によりお休みです。

ゲーム業界トピックス

Topics

1998 SEPTEMBER

ゲーム業界に巻き起こる訴訟の嵐。ソフトメーカーの持つ著作権とは？

ソフトメーカーの訴訟として注目される「ときメモ」アダルトビデオ無断制作販売事件、そして中古ソフト販売問題。その経緯を探る。

パロディと著作権侵害の線引きとは？

大手ゲームソフトメーカーのコナミ（株）は'98年7月10日、同社の恋愛シミュレーションゲーム「ときめきメモリアル」の人気キャラクターである「藤崎詩織」を無断で使用してアニメのアダルトビデオを作成・販売した東京都の男性を相手取り、著作権侵害に当たるとして東京地方裁判所に訴訟を起こした。

訴訟の請求内容は、問題となったアダルトビデオの製造、販売を禁止、在庫品及びマスターテープの廃棄、約1千万円の慰謝料、そして各新聞誌上での謝罪文掲載である。

「藤崎詩織」はバーチャルアイドルとして、すでにCDデビューしており、オフィシャルファンクラブもその会員数は5000名に達するという人気である。また彼女を始めとする「ときめきメモリアル」のキャラクターを利用した商品の売り上げは100億円を超えるという。

被告はこの「藤崎詩織」のキャラクター人気に目を付け、彼女が全編にわたり性行為を行うというアニメのアダルトビデオの制作・販売を行ったが、コナミとしては、彼女の持つ清純な女子高生のイメージを台無しにする大変悪質な内容と判断したため、今回このような断固たる法的処置をとるに至ったということだ。

「ときメモ」関連の訴訟は多い。

最近の同人誌、同人ビデオの多くは、営利目的を持って制作されて店頭に並んでおり、商業誌との線引きが難しいところまで来ている。つまり、本来同人誌がいうところの原作の「パロディ」と、原作の制作者が持つ著作権の侵害と境目が曖昧になってきているということだ。また、著作権侵害だけでなく、肖像権としての問題も無視できない。

今回、同人業界を包括した著作権問題に一石を投じたコナミの訴訟。我々ユーザーも、著作権問題を今後どのように捉えていくべきか、一考する必要があるのではないだろうか。

頒布権問題解決に向け新展開へ

'98年6月12日、ACCS（コンピュータソフトウェア著作権協会）は、大手ゲームソフトメーカー5社が、（株）ドゥー（関東を中心に約60店舗の中古ソフト販売店「ファミコンショップDO－!」を経営）を相手取り、各社の代表タイトルの中古ソフト販売の差し止めに関する訴訟を、東京地裁に提起したと発表した。

また、これに続く7月8日、前記5社にセガ・エンタープライゼスを加えた6社のメーカーが（株）アクト（全国にフランチャイズ方式で約300店舗の中古ソフト販売店「ファミコンショップ わんぱくこぞう」を展開）と、そのフランチャイズ加盟店「わんぱくこぞう茨木店」を前回と同じ内容で大阪地裁に訴訟提起した。

訴えを起こしたのは、カプコン、コナミ、スクウェア、SCE、ナムコ、セガ・エンタープライゼス（セガはアクト訴訟のみ）。デジタル著作物の権利保護団体であるACCSが、これらメーカーのまとめ役となって意見を調整、準備を行って、各社の代表タイトルである「バイオハザード 2」、「ツインビーRPG」、「パラサイト・イヴ」、「グランツーリスモ」、「鉄拳3」、「ワールドカップ'98 フランス～Road to Win～」の中古ソフトの販売の差し止めと廃棄を求めたのである。また、損害賠償についても、これらのゲームソフトの中古販売による被害総額を算定し追加して請求する予定だ。

ACCS通常総会の場で発表された今回の訴訟。

ACCSの記者発表によれば、動画や映像を含んだ"映画の著作物"であるゲームソフトの中古販売は、著作権者のもつ"頒布権"（譲渡をコントロールする権利：著作権法26条）を侵害しているというのがメーカー側の主張である。また、中古ソフト販売によってメーカー側に開発資金が還元されず、ゲームが作りにくい、経済的損失が大きいというのも訴訟の理由の一つだ。

これに対して、訴訟をおこされた（株）アクトの新谷雄二代表取締役は、「ゲームソフトの中古販売は適法であり、"頒布権"はない」と主張をしている販売店の業界団体であるARTS（テレビゲームソフトウェア流通協会）の理事長を務めており、両者の意見は真っ向から対立している。

違法中古ソフト撲滅キャンペーン、公取委によるSCEへの勧告、そして今回の訴訟と、めまぐるしい展開をみせる中古ソフト問題。いずれにせよ、今後の中古販売の行く末を左右する裁判になることは確かだ。

INTERVIEW

(株)アクト◆新谷雄二氏

編集部：今回の訴訟をどのように受け止められていますか。

新谷氏：去年、ゲームソフトメーカーの業界団体であるCESA（コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会）とは、ARTSとして、中古ソフト問題について２回の交渉を行ったのですが、頒布権の解釈の相違から前に進まなかったために、第三者である司法の判断にゆだねるべき、という主張をしてきました。今回の訴訟はそれにメーカー側が応じたものと捉え、歓迎しています。

編：訴訟の焦点はやはり頒布権の有無でしょうか。

新：頒布権問題はこの裁判で結論を出したいと考えています。また、メーカーさんは営業不振を中古販売の責任にしますが、月に100本ゲームが出れば売れないものがでてくるのも当然ですよ。今後の裁判では、頒布権は難しい問題ですが、ユーザーの財産と利益を守るため全力で挑みます。

特集

セガサターン

1994年は次世代ゲーム機の年であった。11月22日にサターンが発売され、その約1週間後の12月3日にはソニーのプレイステーションも店頭に並んだ。当初、サターンは『バーチャファイター』など自社のアーケードゲームの移植作を掲げて好調な滑り出しを見せてはいたものの、発売から4年が経過しようとしている今、サターンにかつての様な勢いは見られない。その一方でプレイステーションは、有力ソフトメーカーの参入や巧みな宣伝技法によってライト

第1 さようなら、

ユーザー層を上手く取り込み、順調に販売台数を伸ばし続けている。
先日、こうした状況下で行われたドリームキャストの発表会では、サターンの敗北を正視し、背水の陣でこのハイエンドマシンに懸けるセガの姿勢が見られた。だが一方でこの新ハードの発表は、事実上サターンの「終わり」を意味している。サターンの敗因は一体何処にあったのか？　またサターンがもたらしたものは一体何だったのか？　サターンの軌跡について様々な角度から振り返ってみたい。

サターンは何故負けたのか ～サターンの3年間

セガがMDの失敗を糧に世に送り出した32ビットゲーム機、サターン。一時は他のハードを抜き去りトップに立ったこのハードは何故負けたのだろうか

32ビットゲーム機 サターンの誕生

任天堂16ビットゲーム機「スーパーファミコン」が国内外で圧倒的なシェアを誇り、その残りをSEGAの「メガドライブ」とNEC-HEの「PC-エンジン」が奪い合う、いわゆる一強皆弱の時代がかつて、といってもほんの4年ほど前にあった。

そして現在、満を持して発売したはずの「NINTENDO64」は北米では健闘しているものの国内では不振が続き、神話とまでいわれた任天堂の強さは地に墜ちた。逆にゲーム業界では全くの新興勢力であったSCEの「プレイステーション」が、ゲーム機のデファクトスタンダード（事実上の標準）となっている。そしてアーケードゲームメーカーの雄であるセガが送り出した「サターン」は、'98年5月21日に行われた新ハード「ドリームキャスト」の発表によって、事実上の終焉を迎えることになる。

ここでは'94年11月22日に「サターン」が世に送り出されてから「ドリームキャスト」の発表へと至る道のりを辿ってみたい。

新ハード「サターン」の発売のアナウンスが行われたのは'94年10月6日。SCEやNEC-HEが様子眺めをしながら牽制しあっていた状況で、自ら先陣をきってその詳細を発表した。発売日は翌月の22日、価格は4万9800円（発売後2カ月は特別価格4万4800円で販売と発表）。同時発売タイトルは自社の人気アーケードゲーム『バーチャファイター』の移植作を含めた4本であった（実際は5本）。しかし直後の13日、セガは価格を4万4800円にすることを改めて発表した。ここには流通からの強い反発と、SCEの「プレイステーション」が3万9800円で発売されることが明らかになったという理由があったと見られている。その後、ハードのシェア争いの渦中で、ゲーム機本体の価格は引き下げられ続ける（最終的に本体価格は2万円へ移

●サターンのあゆみ

1994

- 10月6日 サターン発売を発表。本体価格は49800円
- 12日 SS販売価格44800円へ変更
- 11月22日 SS本体、国内で発売開始
- 12月3日 PS本体、国内で発売開始

1995

- 5月10日 SS、100万台突破
- 11日 SS米国一部店舗で発売開始
- 6月16日 サターン廉価版国内で発売実質10000円値下げ
- 7月8日 SS欧州で販売開始
- 7月11日 PS、国内で10000円値下げ
- 9月2日 SS全米販売開始

行）のだが、その戦いの火蓋は、本体発売前に既に切られていた。

セガの当初の戦略は、自社の有効なソフト資産を活かすこと。豊富なアーケードソフトの資産を武器に、32ビットゲーム機と比較すれば格段に表現力の落ちる「スーパーファミコン」と、ソフト的バックボーンの弱い「プレイステーション」を抜き去る作戦だった。そして、その戦略は決して間違っていなかった。「サターン」そしてライバルである「プレイステーション」は共に発売直後に10万台以上を売ったが、それを引っ張ったのは、セガの『バーチャファイター』であり、ナムコの『リッジレーサー』。共にアーケードの人気タイトルである。

この、自社のアーケードゲームを積極的にサターンに移植する戦略は効を奏し、特に、『バーチャファイター2』『セガラリーチャンピオンシップ』と、人気アーケードゲームの移植作が続けて投入された'95年の年末商戦は、「サターン」本体の売り上げが「プレイステーション」本体のそれを上回った。また『バーチャファイター2』自体、100万本を超えるミリオンセラーとなったのである。

しかしそうしたソフト資産の豊富さを、セガ1社のみで支えるのには無理がある。サターンをうまく軌道に乗せるには、有力サードパーティの参加が必要不可欠であった。そしてそのターゲットになったのが、FC、SFC時代に人気RPGタイトルを生み出したソフトハウス、なかでもエニックス、スクウェアの2社であった。そして、この2社の動向、特に『FF』、『DQ』がどのハードに向けて発売されるかにその他のサードパーティも大きな関心を寄せていた。この2社を巡るセガ、SCEの水面下での駆け引きはそうとう激しかったと伝えられる。が、CD-ROMというメディアや、流通戦略等でビジョンの一致を見た結果、'96年年末まずスクウェアが任天堂陣営から離脱し、PS参入を

各ハード合計市場占有率（1997年度）

1997年度の国内テレビゲーム市場はハードの拡販競争が一段落し、ソニー・プレイステーションの圧倒的優位が確定した。その一方、'96年半ばから始まったセガサターンの不振が明確になり、ハードの市場規模は前年度比35％程度に大幅縮小した。その結果、'97年度のハード別市場占有率はプレイステーションの値の6分の1となり、完全にその勢いを失った。こういった市場の要因から、ドリームキャスト発売が決断されたものと思われる。

日付	出来事
9月7日	PS北米販売開始　299ドル
11月5日	SS、米国で299ドルへ値下げ
11月15日	SS本体、5000円キャッシュバックキャンペーン実質本体価格29800円
12月	SS、200万台突破 PS、200万台突破
1996	
2月9日	スクウェアPS参入を発表
3月22日	SS本体20000円へ
28日	WARP、SS移籍を発表
4月1日	SS本体価格、北米で値下げ 299ドルから249ドルへ
5月30日	SS、300万台突破
6月22日	PS本体価格、19800円へ
1997	
1月23日	セガ・バンダイ合併発表
1月30日	FFⅦ発売
2月23日	エニックス、DQをPSで開発と発表
3月	SS出荷縮小
4月25日	「サタコレ」発売開始
5月27日	セガ、バンダイ合併解消
7月7日	エニックス、SS参入
12日	PS国内1000万台突破
12月25日	CSK、セガ、アスキーに資本参加
1998	
2月10日	入交昭一郎氏代表取締役就任
3月14日	セガ欧州撤退
5月21日	DC発売を発表

決定する。また、これに続いてエニックスも『DQ』の新作をPSに向けて制作すると発表した。この時点でPS有利の態勢はほぼ決まったといってもよい。

こうしたソフトハウスの取り込みの失敗の原因として、ハード的特性を原因にあげる声も多い。PSより劣るといわれるムービー再生能力とポリゴン処理能力の問題だ。これについて、サターン事業の責任者、セガの岡村秀樹氏は以下のように語る。「3Dに向かっていく流れはマクロトレンドとして当時も確かにあった。だが、ゲームを作るという場合には、3Dだけでなく2Dも作れる環境が必要だった」。アーケードにおける『バーチャファイター』のヒットなど、3Dゲームの流行の兆しはあったものの、ゲームの表現方法の主流は2D。サターンの設計思想は、結果論としてはゲームの形の変化に対応しきれなかったが、当時としては必ずしも間違っていたとはいえない。

そしてそれは、ゲーム業界プロパーのセガと、従来とは違ったビジョンを持ち異業種から参入してきた新勢力SCEとの差が生み出した違いだったのかもしれない。こうしたビジョンの差は、他の部分にも表れている。SCEが、レコード流通での経験をもとに、ゲームの直販体制をしき、また希望小売価格の維持、中古ソフト販売の排除を目指したことはご存じの通りだ。一方、セガは問屋の介在する旧態依然とした流通政策をとり続けた。46ページからの流通アンケートを見ても分かるように、流通政策にかんしてはSCEが圧倒的な支持を受けている。SFCソフトのように値崩れするサターンソフトの現状は、CD－ROMを使ったリピート商法が機能していないことを意味し、こうした状況をソフトハウス、流通が嫌っても無理はない。

そしてPSは、一般層をターゲットにした効果的かつ大量の宣伝と、それを支えるオリジナルソフト群（『パラッパラッパー』『みんなのゴルフ』『I.Q』など）や『FFⅦ』『バイオ2』などのビッグタイトルの投入でますますその販売台数を伸ばす。サターンのオリジナルタイトルも、例えば『サクラ大戦』などがヒットしたものの、一般層への訴求力が高いタイトルとはいえず、コアユーザーが支えるサターンと、ライトユーザーの支持をも受けたPSという状況はますます強くなり、その差はますます広がっていった。

そしてサターンの頼みの綱、自社アーケードゲームにも頼れない状況がやってくる。アーケードの基板がMODEL2からMODEL3へその中心を移し、ますます高度な内容になっていくなか、サターンの能力との差はどんどん大きくなっていった。サターン互換基板ST－Vなども投入されたものの、PSの『鉄拳2』『鉄拳3』のように市場に大きな影響力を持つ作品は作られず、売りのアーケード移植タイトルは、オリジナルとの落差が著しい内容となり、サターンの訴求力は相対的に下がっていった。

湯川専務は実際にセガの重役。決意の現れか。

そして折からの不況という状況も重なり、サターン市場は'97年夏以降、急速に冷え込んでいく。またこうした状況を受けてサターンの開発ラインを止めるソフトハウスも相次ぐ。売れない→タイトルの減少→市場の冷え込みの加速という悪循環がはじまった。'96年8月に設立されたESPの『グランディア』やチュンソフトの『街』など、一般性を持ち、かつ質も高いソフトがこのあおりを喰って苦戦したことは記憶に新しい。

そして5月、「ドリームキャスト」が発表された。発表日当日、そして翌日の新聞広告が業界内で話題となったが、ここにあるように、セガは自らの敗北を認めたのである。

サターンの落とし子、ドリームキャスト

サターン失敗の原因を逆に生かして成功しようとするセガ。DCの行方は？

ドリームキャスト。夢を投げかけるハード。このハードでセガは本当に新しいステージへと上がることが出来るのか。

このドリームキャストとその方向性からは、サターンで得た教訓を徹底的に生かそうとする姿勢が見えてくる。

マイクロソフトと組んだ開発環境の整備や、流通制度改革はその最も大きな部分だ。また普及せずに終わった、サターンと通信による展開も、今回はドリームキャストにモデムを標準装備することで、ユーザーがより参加しやすい環境を提供しようとしている。

またSCEが「プレイステーション」というブランドの確立に成功したように、セガも『セガ』というイメージを払拭してまで、『ドリームキャスト』というブランドを立ち上げていこうという姿勢が見える。

さらには社外から秋本康氏らを取締役に招いたり、社内的な意識、構造改革にも熱心に取り組んでいると聞く。最近オンエアされたセガの企業CF「がんばれ湯川専務」も、そうして流れの中の一つの象徴だ。確かに今までのセガとは違うのかもしれない。

しかしセガのこうした取り組みにも関わらず、周囲のDCに対する反応は必ずしもいいとはいえない。「特色の見えないハード」。「PSの政策を追いかけているだけ」。「何を目指しているのか分からない」。こうした声にセガはどう応えていくのか。

そして、その答えの一つがようやく明らかとなった。セガのDC第1弾ソフトがようやく公開されたのだ。その名は「SONIC Adventure」。いわずとしれたセガの看板キャラクター、ソニックを、DC第1弾ソフトとしてセガは発売することを決めた。

今まで持っていたプライドをかなぐり捨て、大事な虎の子を投入。なりふり構わないともいえるセガの対応。確かにセガは本気なのだ。

そして3、4年後、私たちが見るのはゲームの、そしてドリームキャストのどういった姿なのだろうか。

株式会社セガ・エンタープライゼス
代表取締役　入交昭一郎氏
コメント

夢のゲームワールドを実現し、従来のTVゲームの枠を超えて21世紀に向けて世界に夢を広めていくために私共は様々な分野の人と話し合い、検討を重ねた結果、開発のコンセプトを3点に絞り込みました。

1点目は最高の映像と音の表現能力を追求すること。2点目はできるかぎり汎用性の高い開発環境を用意すること。3点目は21世紀に向けた新しい遊びを提案することです。この3点を実現する為に、世界有数のIT企業をパートナーに、最高、最強の技術をドリームキャストに結集しました。そしてソフト面においてもドリームキャストは常に最強のコンテンツを供給していきます。そこから生まれる、独自の新しい遊びの世界は、ドリームキャストを単なる製品名ではなく、新しいデジタル・エンターテインメントのブランドとして進化・発展させていくと、私は確信しています。

発表！ Dreamcast 第1弾！
SONIC Adventure
8.22（sat）
東京国際フォーラム ホールA（有楽町） 入場無料
http://www.sega.co.jp/sonicteam/
SEGA

DCの命運を握るソニック。このソフトにDCの未来がかかる。

サターンを巡る100の見解 ～メーカー・流通・ユーザーが見たセガサターン

次世代機の旗手として期待され、『バーチャ』を起爆剤に好スタートを切ったサターン。現状に際し、サターンについての意見を100拾ってみた。サターンとは何だったのか。

難航した取材活動

新しいものにはどうしても目がいってしまうもの。大きな期待とまではいかないものの、ゲーム業界の目はやはり「ドリームキャスト」や他ハードの後継機種、携帯ゲーム機に向かっている。しかし、'94年11月に発売されてから3年強もの間、まがりなりにも家庭用ゲーム機戦線の前線に立ち、一度は優勢に立ったサターンである。終ってしまったハードとして位置づけるには非常に惜しいこのハードについて、関係者の声を拾ってみた。サターンとはどんな意義を持ったハードだったのだろうか。

今回、「さようなら、セガサターン」という特集タイトルに難色を示したメーカー、関係者は数多い。その断りの理由を見てみよう。

1

「現実問題としてサターンの市場はまだ生きてるんです。当社でも発売を控えたタイトルがありますし。だから『さようなら』なんていわれちゃうとね（笑）」

（メーカーA社）

2

「時期が非常に微妙でお答えしにくいですね。DCの立ち上げ時期でもありますし、お答えしようにも批判めいてしまう部分もあるかもしれないので今回は…」

（メーカーB社）

と、サターン市場の現状と、時期的な問題からご回答いただけないことが多かった。またお答えいただけた場合も、匿名でという条件でのことが多くなってしまったことを最初にお断りしておく。

それではゲーム制作側の見解を紹介していこう。

3

セガ・エンタープライゼス 岡村秀樹氏インタビュー

サターン戦略の責任者である岡村秀樹氏にサターンの過去と未来を聞いた。

編集部（以下編）：DCが発表になりましたが、今後のサターンの展開は？

岡村秀樹氏（以下岡村）：売った側の責任というのが当然ある訳ですよね。現状サターンのユーザーは560万人。また勢いはそれほど無いにしてもいまでも本体は売れている。ユーザーは増えているんです。こうしたユーザーのコストパフォーマンスという話でいえば、ソフトの数というのが大事になりますが、'98年度

◆ゲーム制作者の見解

肯定的意見

4 「サターンは本当に失敗だったのでしょうか？」（ハドソン）

5 「ウチの出しているようなタイプのゲームを出せる唯一の家庭用ゲーム機なので、ありがとうという感じです」（メーカーG社）

6 「儲けさせていただいたし、お疲れさまでした、といいたいですね」（メーカーK社　営業）

7 「いいこともあったし、悪いこともあった。今は悪いほうの印象が強いが、2年前なら逆だった」（メーカーL社）

8 「PSと比較して開発がしにくかったのは事実だし、特に3Dでやろうとすると、セガのタイトルとの差がはっきり出てしまって、そこが辛かった」（メーカーC社　開発）

9 「MDの経験でSS、SSの経験でDCと進めれば、意義は大きいと思う」（メーカーM社）

10 「作って売る側からするとユーザーの姿が分かり易いというメリットがあった。PSは読みにくい」（メーカーE社　広報）

11 「社内にはサターンが好きだという人間の方が多い。残念」（制作会社　C社　広報）

12 「いずれにしても3、4年もたてば過去のハード。勝った負けたではなくて、よくやったと思う」（フリー制作者）

13 「専門誌の表紙を並べて見ると面白い。アーケードゲーム中心の初期と、女の子中心の晩期。コアユーザーの取り込みという点で見ればサターンの勝ちともいえるのでは」（メーカーQ社　広報）

否定的意見

14 「競争相手（SCE）が悪かったのと、相手（任天堂）を間違えた」（メーカーD社　広報）

15 「当社の中では、昨年秋にはもう『さようなら』でした」（メーカーF社　宣伝）

16 「特にいい思いをさせてもらった覚えはない」（メーカーH社）

17 「ゲームを知っていたが故のハード。そこが限界」（メーカーI社　開発）

18 「なぜソニックを出さなかったのか。海外で失敗しても当然だ」（メーカーJ社　企画）

19 「流通がSFC時代をあまり変わらない点、CD―ROMを

内に200タイトルのリリースが予定されている。MDの終焉の頃とは桁が違います。またその中に、どれだけ食指の延びるタイトルがあるかも大事ですが、例えば「ダビスタ」なども今秋に発売される。企業姿勢としてはユーザーオリエンテッドな政策を取ったつもりです。どこまで満足させるかというと、きりのない話になってしまいますが、プラットフォームとしてのサターンの充実度には配慮しているつもりです。「サタコレ」も継続しますし、サポートも当然続けます。

編・サターンの反省点で大きなものは何でしょうか？

岡村：どれだけオリジナルのソフトを多く囲い込めたかというところが一番大きいと思います。フォーマット同士の争いは、自分のところにしかない面白いソフトをどれだけ持っているかという話ですが、相対的にオリジナリティはPSの方が高くなったということですよね。それだけユーザーの選択の幅が広い。そういったコンテンツの積み上げという話でいえば、サターンにあってPSに無いものも多かったけれど、PSにあってサターンに無かったもののほうがバリューが上回っていた可能性がある。たとえて言えばサターンには「FF」が無かったという話ですよ。

編・サターンの目標達成度はどれくらいだと認識されていますか？

岡村：5割。1200万台売ろうと思っていたのに、560万～600万台で終わりそうじゃないですか。ただ、サターンが作り出したムーヴメントや、セガ国内コンシューマとして初めて300万台以上売ったといった功績は大きいと思っています。それに560万人以上の人たちが、どれだけの満足度を得られたかという点に関しても、5割よりはずっと高いだろうと。サターンって結構エキサイティングなプラットフォームだったと思ってるんですよ。

株式会社セガ・エンタープライゼス
コンシューマ事業統括本部
サターン事業部　事業部長
岡村秀樹氏

使ったメリットは？　という疑問が」（メーカーP社）

20 「3Dゲームが不得意な点が致命的だったのでは」（制作会社B　開発）

21 「『バーチャ』の壁は厚く高かった」（メーカーN社）

22 「今はもう販売本数の見込みが立ちません」（メーカーO社）

23 「キラーソフトがPSに比べて少なかった」（メーカー　R社）

24 「せめて『ドラクエ』でもあったら違ったんでしょうね」（メーカー　S社　宣伝）

25 「ハードの売り方に一貫性が無かった。色々な意味で特定のソフトハウスしか支援されなかった」（メーカー　T社　広報）

26 「イメージ戦略が統一されていなかった」（メーカー　U社）

27 「無色のPSと色つきのSS。サードパーティにとっては色がない方が有り難い」（メーカー　V社　広報）

どちらともいえない

28 「64ビット級という言葉が懐かしい」（制作会社A　広報）

29 「ソフトの全体像も分かった今、買うなら逆にチャンスではないでしょうか」（メーカー　W社）

30 「『Mr.BONES』最高！」（パーラム　飯田和敏氏）

31 **トレジャー代表取締役社長**
前川正人氏

「『さようなら』なんてとんでもない！　今はハードの中身もよく分かってきて面白いゲームが出始める時。サターンは今が旬です」

32 **チュンソフト代表取締役**
中村光一氏

『街』の制作にあたってサターンは、動画関係でトゥルーモーションが使え、バックアップがメモリーパックではないので、サウンドノベルシリーズのオートセーブがしやすかったんです。そこが非常にやりやすかった。あと、桂馬のシナリオとかでゲームセンターがらみのシーンが多くて、セガさんに協力してもらったほうが楽だと。そういう側面がありました。また、去年の年末あたりから、昔のFC、SFC的なゲームとしての面白さがよく出来ているものが、ラインナップされて出てた矢先なので、ちょっと残念かな、という感じはありますね。逆にいえば、ゲームの本質みたいなものを大事にしている人がサターンユーザーには多いということなのかな、という気がしています。

◆流通関係者の見解

それでは次に流通関係者の見解を見てみよう。ある意味、サターンの状況をもっとも近くで見ていた立場から見るサターンとは。

肯定的意見

33 「格闘、年齢制限はサターンに限る。最近、サターンの年齢制限ソフトを購入する女性が増えています」（ファミザウルス　雪ヶ谷店）

34 「売れそうなタイトルが分かり易かった」（都下　T店）

35 「偏ったハードだったけどそれがいい個性だったように思う」（都内　F店）

36 「いままでのセガのハードの中では一番商売になった」（都内　S店）

37 「健闘した」（都下　T店）

38 「PSより当たり外れが小さい点が良かった」（都下　K店）

39 「本当に心から面白いといえるゲームは、サターンで出ていたように思います」（都内　S店）

40 「『せがた三四郎』のおかげで人気上向きです。まだ行けますよ」（都下　L店）

41 「商売抜きでいえば、サターンのほうが好きです」（都内　J店）

否定的意見

42 「リピートの遅さで機会を逸した経験多数」（都内　T店）

43 「『バーチャ2』の中古販売価格がサターンそのもの」（都内　S店）

44 「購入者の年齢層が高い」（都内　B店）

45 「得したソフトよりも、損したソフトの方が多い。あまりいいイメージがないです」（都内　K店）

46 「発売当時、『バーチャ』のデモの前に人だかりができましたが、今はもっぱらPSのゲームを置いてます。デモ映えするゲームが少なかった」（都内　C店）

47 「発売日に売れるソフトが多かったように思う。その後ぱったり止まるのがサターンの特色」（都内　S店）

48

セガ・エンタープライゼス竹崎忠氏インタビュー

ユーザーにはセガの顔として親しまれている竹崎氏。パブリシティという仕事を通して感じたサターンとは？

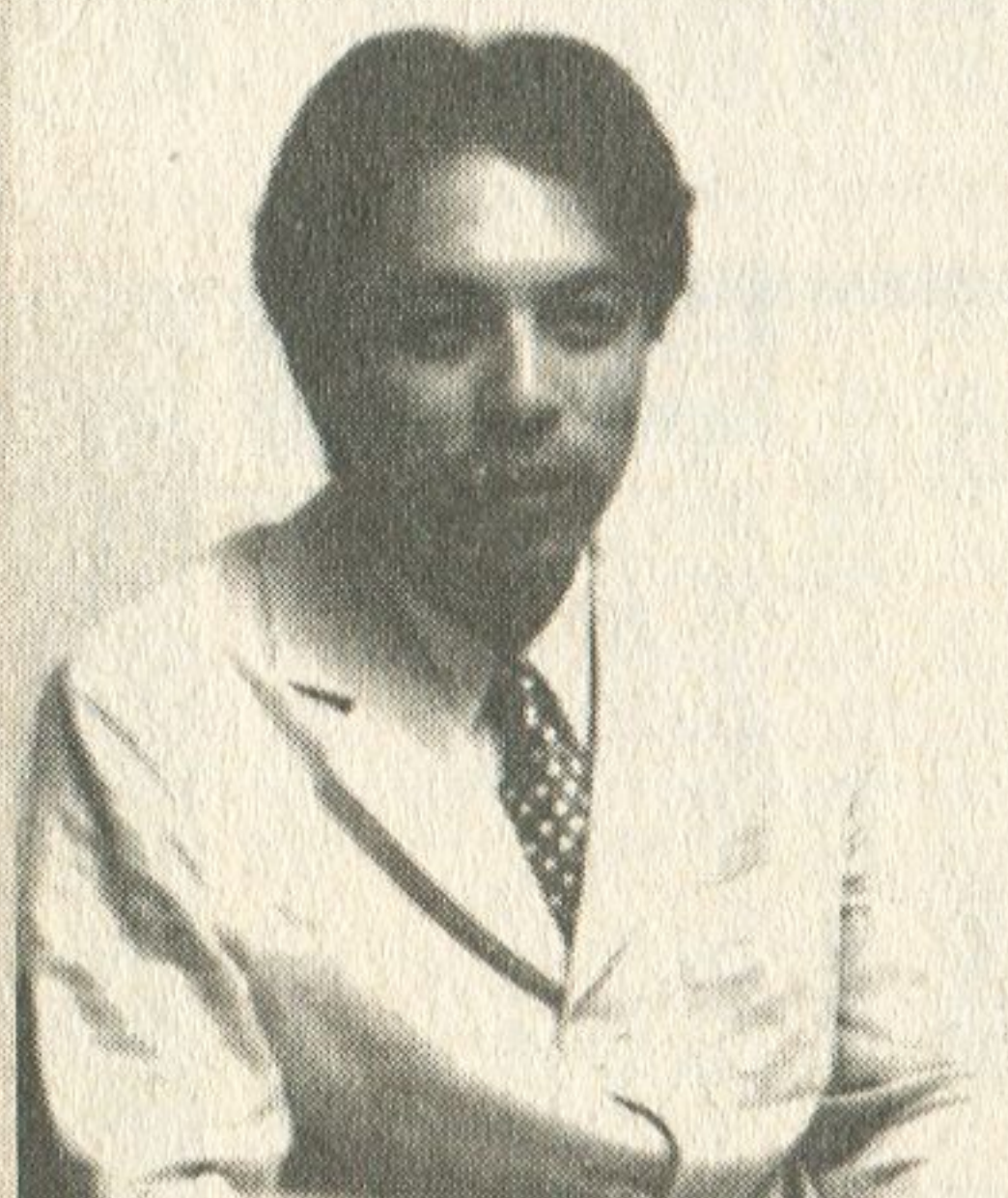
編集部（以下編）：ユーザーからサターンは今後どうなるのかという声が上がっていますが。

竹崎忠氏（以下竹崎）：かつて、メガドライブをセガが見捨てたってよくいわれるんですが、メガドライブの末期、セガブランドのソフトって結構出てたんですけど、数百本という受注でも製造して出してるんですよ。サターンに関しても年内、来年もタイトルはたくさんリリースされます。ただ減っていくのは事実かもしれない。それはサターンが現在そういう市場であるからで、それは消費者の選択の結果でもある訳ですよね。でも、それはFCだってSFCだってそうだったし、プレイステーションにだって同じ様な時期が来ると思うんですよ。

編：サターンのパブリシティを通して感じたことは？

竹崎：僕はメガドライブの記事がゲーム雑誌にあまり載らないのをなんとかしたいという理由でセガに入ってきたんです。今回、ゲーム情報誌じゃない一般誌にゲームの記事を作るという、布教活動的なことをやってきて、結果たくさんコーナーを作れた。これはサターンだけでなく、ゲーム業界全体にとってみてもいいことだと思う。サターンの立ち上がりの前、ゲームの記事の企画を一般情報誌に持っていっても『ゲームはちょっと違うからね』って当たり前のようにいわれてたのが、今は普通に載ってるじゃないですか。サターンユーザーが560万人。560万人というとゲームコアユーザーだけじゃ実現できない話で、やはり一般層も入ってきている。そういう人が入ってこれる土壌を作れたのは成果だったと思うんです。

編：サターンというハードに関するご感想を伺いたいのですが。

竹崎：サターンもプレイステーションも任天堂には勝てないだろうというのが、32ビット機登場前の業界の下馬評だった。トップの会社がずっとトップだという認識があったんですよね。でもそれを変えたのはサターンとプレイステーションだった。トップがいつまでもトップでいられるわけではないということを示したんです。サードパーティにしても、マーク3の頃は全く無かったし、メガドライブでも、「ストⅡダッシュ」が出るのに大騒ぎしたり。サターンではサードパーティから良質なゲームがリリースされるのは当たり前のようになった。過去のセガを見ていると不思議に思うくらい。だからサターン時代のセガって、過去のセガと全く違うセガだったと思うんです。

株式会社セガ・エンタープライゼス
CSプロモーション部パブリシティチーム
竹崎忠氏

49 「郊外店は子供が中心。その点サターンは厳しかった」（都下　A店）

50 「Vサターンとかが売れなくて困ったなぁ」（都下　H店）

51 「販売店での店頭プロモーションを（店頭デモやPOP等）を甘くみていた」（TVパニック蒲田店　田中氏）

52 「品がなくて謝るのに辟易しました」（都下　A店）

53 「市場の冷え込み具合があまりに急だった」（都下　M店）

◆ユーザーの見解

最後に、ユーザーの見解を見てみよう

街頭の声

54 「マニアが一生懸命遊んでいるという感じ」（17歳　高校生）

55 「いい格闘ゲームといいSTGはサターンに多い」（20歳男性　学生）

56 「マニアック」（24歳男性　会社員）

57 「2Dならサターンという色分けがはっきりしていて良かった。2Dなら負けないと思う」（18歳男性　学生）

58 「『サクラ大戦』を遊べるハード。これは大きい」（22歳男性　無職）

59 「サターンを買うときは結構どきどきした。PSはみな持ってて仕方なくという感じ」（21歳男性　大学生）

60 「『バーチャ』が家で出来るということが、最高に嬉しかった」（23歳女性　社会人）

61 「今年はサターンばっかり遊んでいた気がします。『ギレン』で」（29歳男性　会社員）

62 「アニメのゲームが増えすぎだ」（26歳男性　会社員）

63 「信頼性があまり無い。データ飛ばしたことがあって、結構イヤな思い出がありますね」（27歳男性　フリーター）

64 「『バーチャロン』で買ったスティックの使い道に困ってる」（18歳男性　専門学校生）

65 「値段の下がり具合に腹が立つ。初日に『バーチャ』と一緒に買ったら5万円越えたのに」（25歳男性　会社員）

66 「『バーチャ』と『セイヴァー』で十分。格闘ファンなら満足では」（19歳男性　学生）

67 「こんなもんでしょ」（19歳男性　予備校生）

68 「結構満足できたと思う」（21歳男性　会社員）

69 「ソフトはもう十分あるし、満足」（25歳男性　フリーター）

70 「セガはいつもこうだから何も思わない」（26歳男性　無職）

71 「やっぱり歴史は繰り返すのかと思ったら腹が立った」（群馬県　匿名希望）

72 「『ナイツ』に感動できたのが一番の思い出」（23歳女性　会社員）

73 「『ソニック』で遊びたかった。残念」（24歳男性　フリーター）

74 「硬派なハードがまた減ってしまう」（28歳男性　会社員）

75 「もう忘れました」（26歳男性　会社員）

76 「初めと終わりでこんなにイメージの違うハードはない」（20歳男性　専門学校生）

77 「十分楽しませてくれました」（25歳男性　無職）

78 「もう1年くらいはいけそうだと思う」（24歳男性　無職）

79 「500万台なら大勝利」（32歳男性　会社員）

80 「最後に『バーチャ3』を出して終わって下さい」（25歳男性　フリーター）

ゲーム批評読者の声

81 「サターンパッドがベストパッド！」（千葉県　ストランジアート）

82 「小学生、ライトユーザー、購買層を間違えない。この3つを軽視したためサターンは失敗した」（群馬県　匿名希望）

83 「サターンのパワーメモリー、ちゃんと読みこめっちゅーの」（千葉県　ジャン・ジャック・ミセミセ）

84 「『せがた』、サッカーではやりすぎだ。レッドカードじゃ物足りねえ」（兵庫県　TAKI　GO!）

85 「あんたやっぱりそーきたか？」（大阪府　おJAL）

86 「サターンのゲームはとにかく原始的」（滋賀県　のら蛇）

87 「SSユーザーは終わりとは思っていない」（大分県　瀬戸美幸）

88 「DC作る暇があるなら宣伝とポリゴンに力を入れろ！」（北海道　ムーンメーン）

89 「BASICのおかげでサターンのゲームが作れるようになりましたので安心してDCに力を注いで下さい」（神奈川県GBは GAME BASICの略）

90 「ポリゴンRPGばかりじゃなくて2Dのおもしろいのだせばいいのに」（大阪府　徹底紹介）

91 「コアユーザーのほとんどはSSを持っている。3Dとムービーの表現以外はPSの上。メーカーさんにもがんばりを見せて欲しい」（岐阜県　Ｚｅｒｏ）

92 「FDDが手に入らない…」（岩手県　川辺剛史）

93 「まだまだがんばってほしい」（北海道　ぷー）

94 「いっそのことソフトウェア専門メーカーになれば、迷惑をかけなくて済んだでしょう」（北海道　黒猫ジジ）

95 「3月にサターン買いました。『グランディア』の為です。そのサターンも旧世代機。困ってます」（東京都　山寺）

96 「セガが出す次世代機はその後に出たハードにいつも負け」（福岡県　プーのつぶやき）

97 「昨年1万円で売り払った」（宮城県　佐野紀子）

98 「あと1年続ければ、目の覚めるようなゲームができそうだったのに」（東京都　シュウ）

99 「とんがったハードだった。もうこういうのも最後かも」（30歳男性　会社員）

100 総評～サターンはどう捉えられていたのか

ドリームキャスト発表の後ということもあって、厳しい見解が好意的な見解を上回ってしまった。

岡村氏のインタビューでも述べられているように、セガとしては今後もサターンのフォローを続けていくとしている。だが、残念なことにそれをとりまくサードパーティ、流通、ユーザーの中では、サターンは過去のハードという認識が徐々に固まりつつあるようだ。

サードパーティの見解を見てみると、サターンというハード自体に対する問題よりも、セガの政策といった点に不満が多い。また、44ページのアンケートの結果を見ると、そうした問題の影響は、ドリームキャストへのイメージ形成にも影響を与えてしまっているようだ。セガの関係者によれば「今まで、サードパーティの方から『自社のソフトを優遇しすぎる』といった不満の声が聞かれました。今回ドリームキャストでは、同じセガのソフトに関してもサードパーティと同じように扱いたい。それくらいの姿勢で臨みたいと考えています」という。これが本当に実行されるのか、それとも絵に描いた餅に終わってしまうのか。ドリームキャストの行く末を左右する一つの大事な条件といえるだろう。

流通に関しては「リピートの悪いサターン」というイメージが完全に定着してしまっている。対するプレイステーションの流通政策がまがりなりにも機能していることがこうしたイメージの形成に輪をかけてしまった。これに関しては様々なメディアで報じられているように、セガもおそまきながら流通制度の改革に乗り出している。

満足しているユーザーも多い

ユーザーの側からは、不満の声が挙がってはいるものの、満足している声も多かった。サターンが、例えば格闘、STG、2Dに強いといったカラーをはっきり打ち出せたハードであったこともその要因の一つ。逆に、サターンが弱いジャンルを嗜好するユーザーにはあまりいい印象を与えていないハードであった。

ユーザーの否定的な意見の代表は、『また裏切られた』というもの。確かに所有者にとってみればハードが無くなってしまうことは大問題。だが、もし現在もサターン市場が活気を帯びていたならば、サターンは無くならないはず。そしてそれはユーザーの選択の結果でもあるし、サードパーティ、セガのソフトの力不足が生み出した結果でもある。PSの方が魅力的だったという相対的な問題が原因となっている部分ももちろんある。しかし、各方面からこれだけたくさんの不満が挙がるということは、逆にサターンがそれだけ期待を集めていたハードであったということの裏返しでもある。その期待に3年間という時間は短すぎたのかもしれない。

FOREVER SEGASATURN!

名作とともに振り返る、セガサターンの熱き闘争履歴

セガサターン。これはその薄幸なるゲームハードの誕生から「ドリームキャスト」発表に至るまでの死闘を描いた作品である。

文●編集部　松井

というわけで、セガサターンの歴史を発売されたソフトを中心に振り返ってみよう。

'94年11月22日、ゲーム界の覇者になるべくセガサターンが地上に降臨する（注1）。発売日前日にはゲームショップ前に行列が出来る盛況で、「新世代ゲーム機の登場」とニュース番組で報道されたりもした。ハードと同時発売のソフトは『ワンチャイコネクション』『麻雀悟空・天竺』『TAMA』『MYST』……もう一本なにかあったような気がしたが、忘れた（注2）。

そんな感じで産声をあげたセガサターン。発売2カ月で50万台出荷という驚異的なスタートダッシュを見せる（注3）。『ワンチャイ』や『麻雀悟空』だけでよくここまで売れたものだ（注4）。

その後しばらく、なかなかソフトが出ないというセガお得意の「じらし作戦」が炸裂。ユーザーをやきもきさせる。そんな渇望状態だったからこそ、みんな期待して『クロックワークナイト』や『真説・夢見館』を買った訳である。が、裏切られた。『クロック～』はゲームの出来がなんともペルーチョな感じで、イマイチ。『真説～』はメガCD版以上の出来を誰もが望んだが、人間の顔が空中にドヨ～ンと浮かぶシュールな映像に大幻滅。しかも内容があまりにも薄く単調で、その裏切り

（注1）発売当初の本体価格は44800円。その後、幾度となく値下げが行われ、最初に買ったユーザーたちは「ふざけんなセガ！」という思いを加速度的に強めることになる。

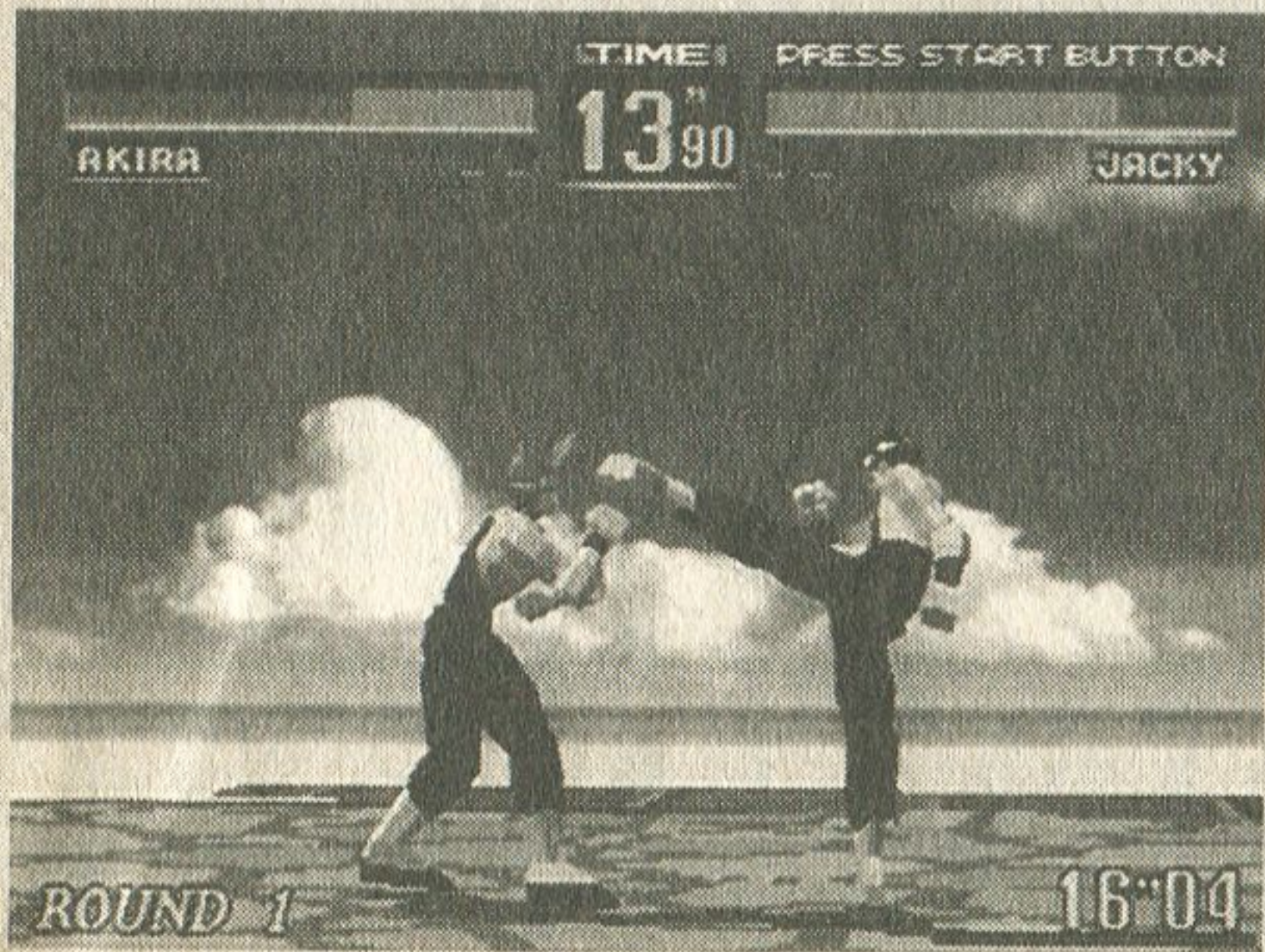
（注2）『バーチャファイター』を忘れている。

（注3）まるで4月に首位にいながら、日本新記録となる18連敗を喫し、あっというまに最下位に転落した今年の千葉ロッテマリーンズのようである。

（注4）だから『バーチャ』で売れたんだって。

（注5）「真説」と「新雪」をかけているのだ。

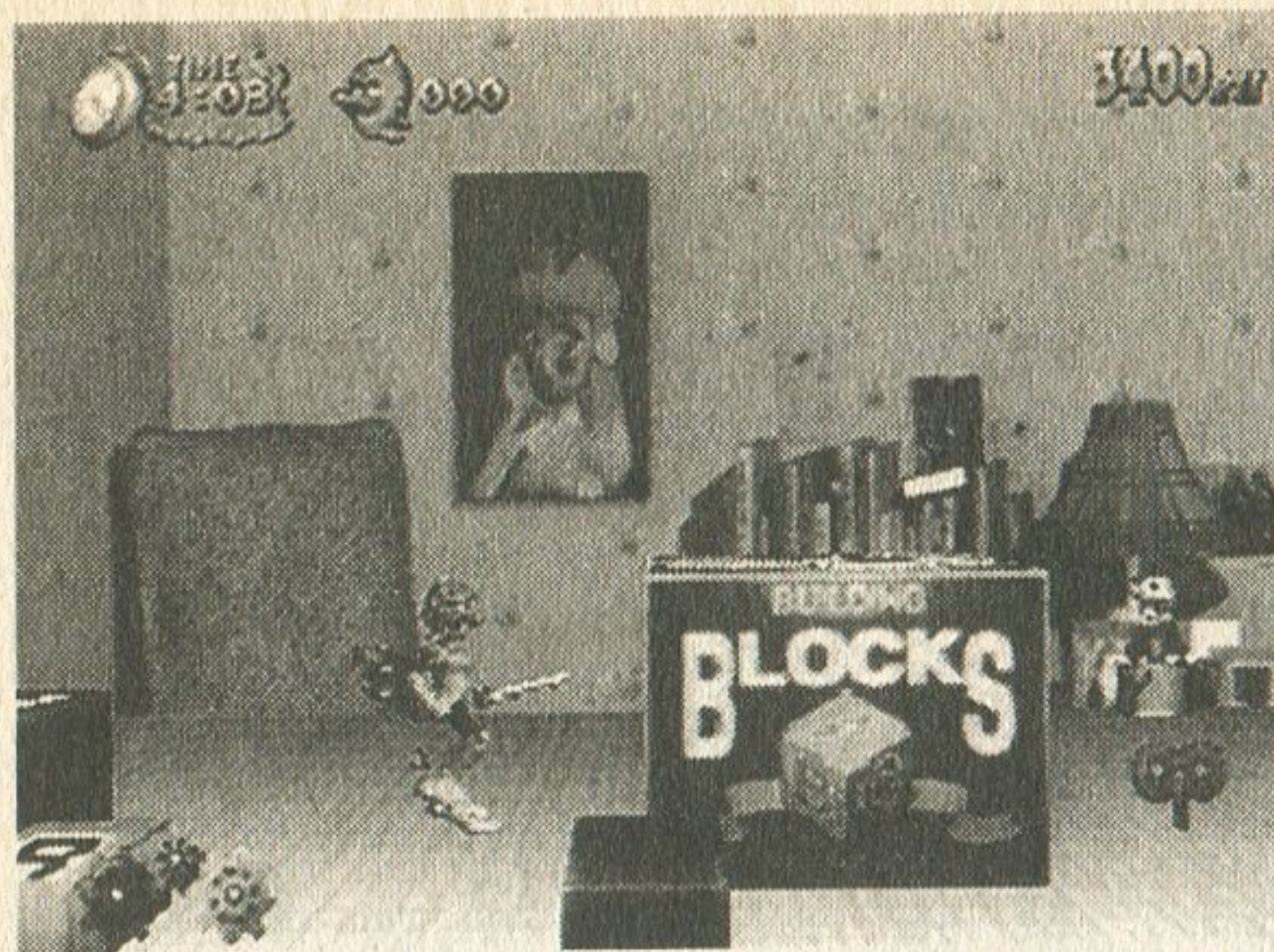
（注6）だがその裏では『ダイダロス』『ヴァーチャルハイドライド』『学校の怪談』といっ

TIME 13"90 PRESS START BUTTON AKIRA JACKY ROUND 1 16:04

『バーチャファイター』目当てに買った人は多い。

さようなら、セガサターン

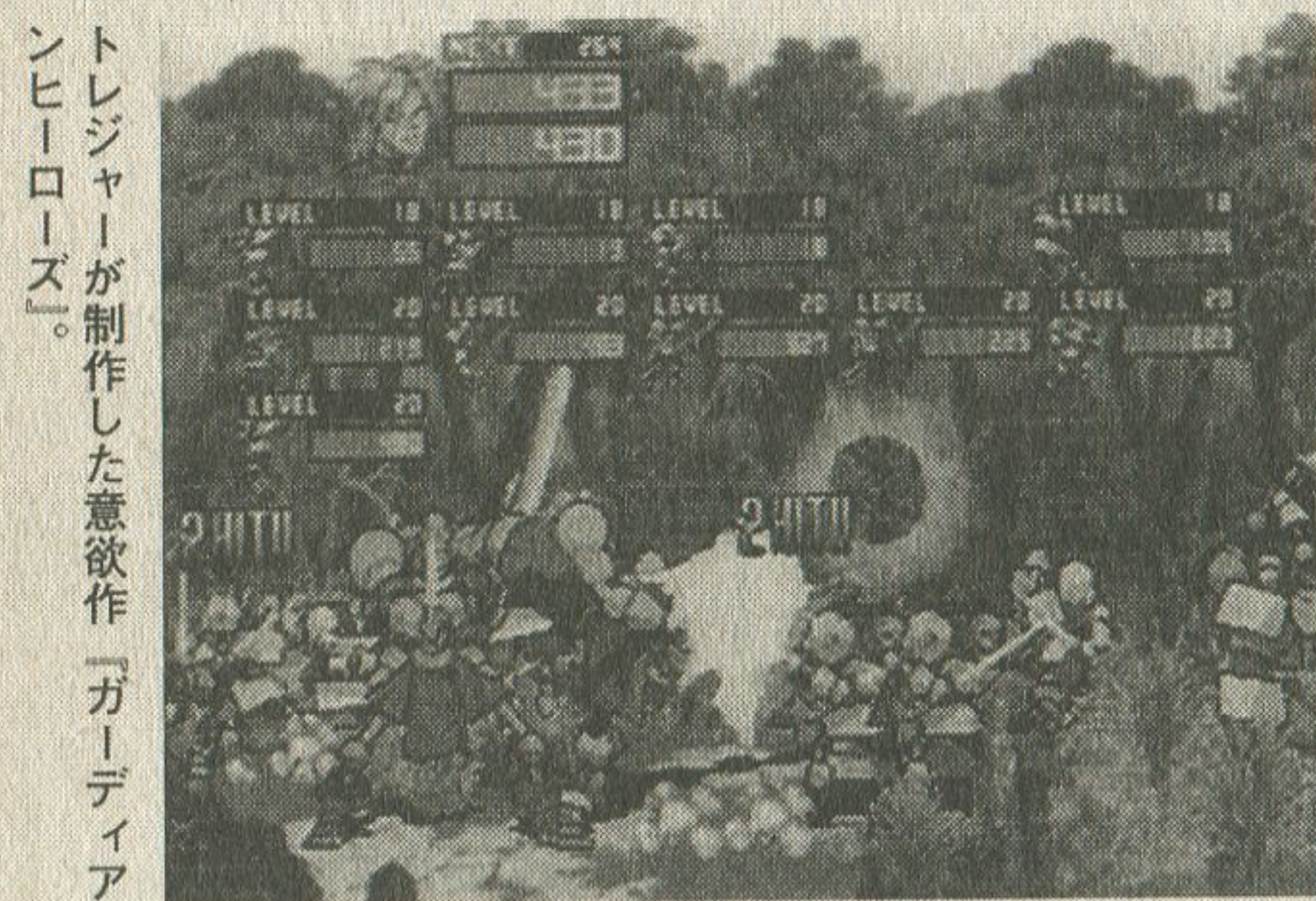
度たるや、子供たちが雪だるまを作ろうと期待したのに新しく降った雪はすぐに溶けて土へと帰ってしまったが如しである（注5）。

そんなソフト不足が続くセガサターン市場に、新たな救世主が登場した。『パンツァードラグーン』と『デイトナUSA』である。セガサターンに新たな希望の光が見えたのであった（注6）

希望に向かって再度飛翔したセガサターンは「ハマるロープレ三本立て」と題して『リグロードサーガ』『シャイニング・ウィズダム』『魔法騎士レイアース』をリリース。だが結果は……（注7）。

上巻・下巻に分けられても……『クロックワークナイト　ペパルーチョの大冒険』

そんな軽い挫折にもめげず、'95年5月に出荷100万台を記録した。

この頃、ほぼ同時期に100万台出荷を記録したプレイステーションの影に怯えたのか、セガは「1万円値引き」＆「『バーチャファイター』リミックス（注8）」同梱」というキャンペーンを展開。これがみごとに成功し、セガサターン波に乗る。続いてアーケード移植大作『バーチャコップ』『セガラリー・チャンピオンシップ』を連続投下、勢いに加速をつける。そしてついにファン待望の『バーチャファイター2』が発売。ハード出荷台数は200万台を突破し、セガサターンは黄金時代を迎えた（注9）。常に誰かの背後を走っていた「永遠の二番手」セガハードが、ついにトップに躍り出たのである！

この頃になるとサードパーティの良質な作品が発売されるようになる。『ヴァンパイアハンター』『ダライアス外伝』といったアーケード移植作（注10）や、『ガーディアンヒーローズ』『ガングリ

トレジャーが制作した意欲作『ガーディアンヒーローズ』。

たカックンソフトがコンスタントにリリースされていた。

（注7）『SOS！　宇宙船サターン号』第一話。順調に航海を続ける宇宙船サターン号。だが、これらのRPGソフトの失敗が「セガはRPGに弱い」という定説をより強固なものにしてしまったことを乗組員は知る由もなかった。（続く

（注8）ちなみに、都内の某ゲームショップでは『リミックス』が20円で売っていた。「うまい棒」二本の値段でゲームが買える。資本主義って怖い。

（注9）この頃、プレステ1台に対しサターン5台の割合で売れていたという。今となっては信じがたい事実！　この数字、現在はどうなっているんだろう？

（注10）この二作品によって「2Dゲームはやっぱりセガサターン」という認識が定着した（幸か不幸か）。

（注11）トレジャーとゲームアーツの作品。両社とも「メガドライブの良心」と呼ばれ、セガ信者の崇拝対象であった。後に両社がプレステへのソフト供給を発表した時、熱狂的なセガ信者の中には抗議のため大鳥居駅で暴動を起こした者もいるという（ウソ）。

（注12）『SOS！　宇宙船サターン号』第二話。こうしたギャルゲーのヒットが、栄光の星に向かう宇宙船サターン号の進路を微妙に変えていたことを乗組員は知る由もなかった。（続く

（注13）だがその裏では『大冒険』『ジョニー・バズーカ』『D

フォン』（注11）といった作品がセガサターン普及の援護射撃をする。また、『きゃんきゃんバニー・プルミエール』『野々村病院の人々』といったX指定のソフトが予想を越えたヒットを飛ばす（注12）など、セガサターン市場は活況を帯びる（注13）。

　そして'96年7月5日、ソニックチーム（注14）待望の新作『NiGHTS』が発売される。なんて素晴らしい作品なんだ！　ありがとうNiGHTS！　ありがとうセガサターン！　♪in the nights～ in the dream～♪……（フェードアウト）

……だが、栄華を誇るセガサターンに、悪夢は着実に忍び寄っていた。プレステの躍進、スクウェアのPS参入、『ドラクエⅦ』のPS発売決定、N64の発売、『デスクリムゾン』の発売（注15）……。

　そんな嫌な予感を払拭すべくセガ（注16）は、'96年後半、『ファイティングバイパーズ』『バーチャコップ2』『電脳戦機バーチャロン』『FIGHTERS MEGAMiX』といった大作を渾身の力で投入。しかし結果的に一番売れたのは『サクラ大戦』（注17）だった。ありゃりゃ。

　『サクラ大戦』のヒットによって、なんとなく業界内におけるポジションが見つかったというか存在意義を見いだしたセガサターン。'97年に入ると『下級生』『同級生2』『DESIRE』といった作品を筆頭にギャルゲーが乱発、その手のニーズに十二分に対応した。その一方で『ゲーム天国』『サイバーボッツ』『メタルスラッグ』といった通好みの作品も多数リリース、その手のファンの心臓を鷲掴みにした。要するにマニアック化した訳である。（注18）。

　そんなマニアックな印象を払拭すべく、'97年後半、一人の男が立ち上がった。せがた三四郎、その人である。最初の頃は罪なき人々を投げ飛ばすただの乱暴者だったが、テーマソングの完成とともにオチャメさアップ（注19）。人気急上昇で一般人の認知度も高まった。だがこのCMもセガサターンの普及にはつながらなかった。女

efcon5』といったカックンソフトがコンスタントにリリースされていた。

（注14）そういえば『ソニック・ザ・ファイターズ』移植の話はどこへいったのだろう？自然消滅？

（注15）関係ないって。

（注16）セガ。株式会社セガ・エンタープライゼス。昭和35年6月3日設立（創業昭和26年4月）。資本金3,915,350万円。社名の由来は「SErvice GAmes」（サービスゲームズ）の略。

（注17）『SOS！　宇宙船サターン号』第三話。宇宙船サターン号のメインコンピュータが暴走。乗組員たちの命令を無視して、針路を勝手に変更。メインコンピュータが指示した先には……。（続く）

（注18）マニアック化したハードがたどる道、それは「メガドライブ」「PC－FX」を見れば自ずと答えが分かるだろう。

（注19）総じて面白いせがた三四郎のCMだが、『サクラ大戦2』のCMだけは納得がいかない。男ならさくらを背負い投げでしょう、やっぱり。

（注20）これらの名作サターンソフトがセールス的に奮わなかったことは弊誌20号でお伝えした通り。

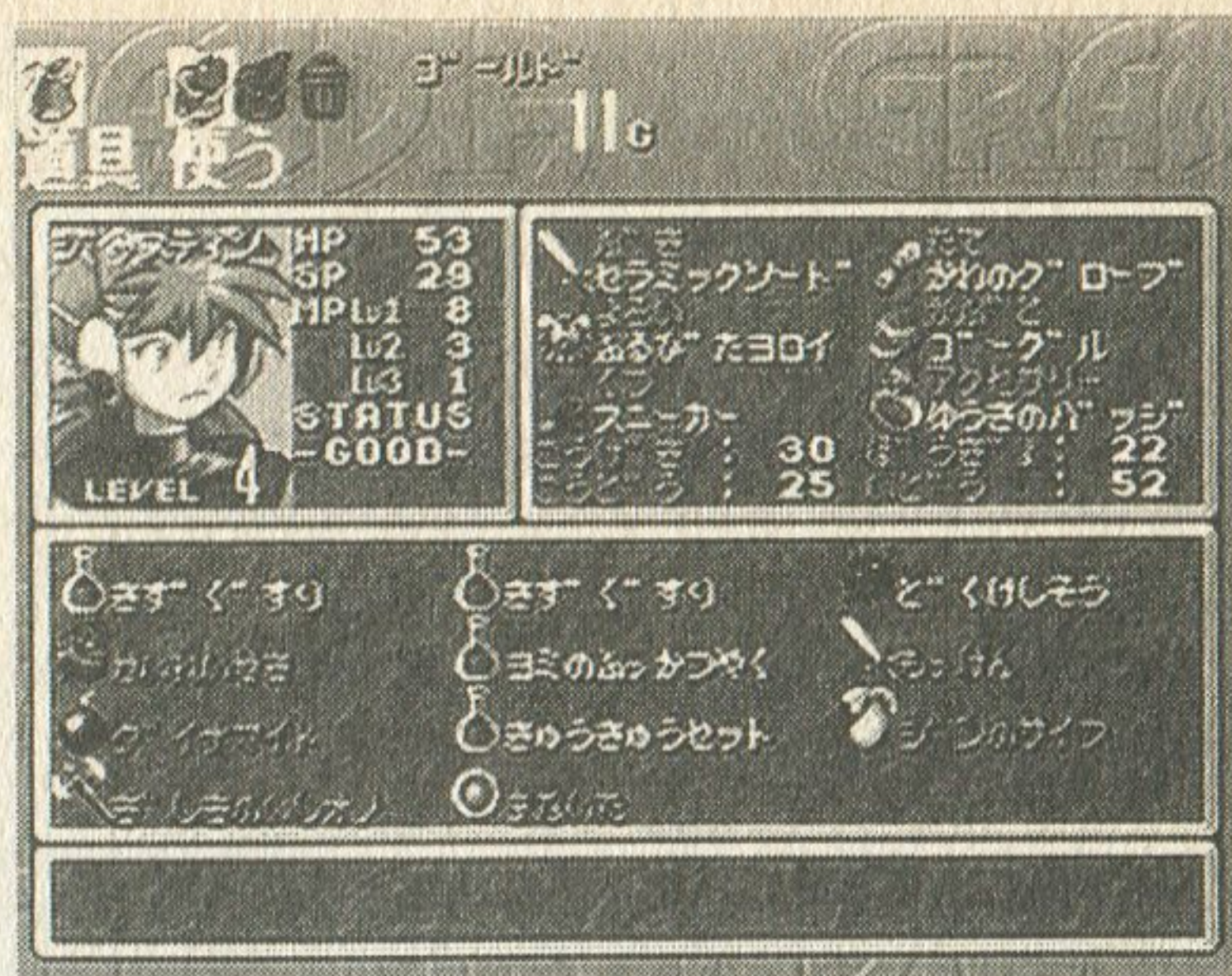
（注21）『センチメンタルグラフティ』が20万本売れたことは記憶に新しいが、サターン初期のレースゲーム『ゲイルレーサー』も20万本売れてたって知ってた？

（注22）「セガは倒れたままなの

さくらくん……
ひさしぶりだね。

いろんな意味でセガサターンの象徴『サクラ大戦2』。

子高生は「せがた三四郎ってカッコイイよね。プレステ買おうかな」と話し、せがた三四郎立て看板には「『チョコボの不思議なダンジョン』入荷！」と書かれる始末。諸行無常なり。

ゲームアーツ粉骨砕身の大作RPG『グランディア』も出た。チュンソフトのサウンドノベル『街』も出た。ソニックチームの新作『バーニングレンジャー』も出た。『ギレンの野望』も出た。4メガ拡張RAMを使った『ヴァンパイアセイヴァー』も出た（注20）。しかし、大局に影響はなかった。『サクラ大戦2』が出た。

セガサターンにおける傑作RPG『グランディア』。

『センチメンタルグラフティ』（注21）が出た。決定的だった。プレステに傾いた勢いを引き戻す力など、セガサターンには残っていなかった……。

決着はついた。新世代機戦争に破れ、セガは倒れた（注22）。

'98年5月21日。セガ次世代機「Dreamcast」発表。セガはこのハードに夢を託すこととなり、セガサターンは事実上終息へと向かうことになった（注23）。

業界の覇権を握るべく、準備不足のままガムシャラに駆け出したセガサターン。一時はトップに躍り出たものの、徐々に息切れをし始め、次々と後続ランナーに抜かれた。バトンを落とし、転びながら、それでも懸命に走り続けてきたセガサターン。目の前には、バトンを受け取るべく「ドリキャス」（注24）が待っている。

走れ！　セガサターン。バトンを渡す瞬間まで、全速で走り抜け！　泥まみれ、汗まみれになっても走る君の雄姿を、僕らは永遠に忘れない。ガンバレ、セガサターン！（注25）

本文中で紹介したセガサターンソフトの発売日

●'94年11月22日　『バーチャファイター』『MYST』『TAMA』『麻雀悟空・天竺』『ワンチャイコネクション』●'94年12月2日　『真説・夢見館　扉の奥に誰かが…』●'94年12月9日　『クロックワークナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～』●'95年3月10日　『パンツァードラグーン』●'95年4月1日　『デイトナUSA』●'95年7月14日　『バーチャファイター リミックス』●'95年7月21日　『リグロードサーガ』●'95年8月11日　『シャイニング・ウィズダム』●'95年8月25日　『魔法騎士レイアース』●'95年4月1日　『デイトナUSA』●'95年11月24日『バーチャコップ』●'95年12月1日　『バーチャファイター2』●'95年12月15日　『ダライアス外伝』●'95年12月29日　『セガラリー・チャンピオンシップ』●'96年1月26日　『ガーディアンヒーローズ』●'96年2月23日　『ヴァンパイアハンター』●'96年3月15日『GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFRICT』●'96年4月5日　『きゃんきゃんバニー・プルミエール』●'96年4月26日　『野々村病院の人々』●'96年7月5日　『NiGHTS』●'96年8月9日　『デスクリムゾン』●'96年8月30日　『ファイティングバイパーズ』●'96年9月27日　『サクラ大戦』●'96年11月22日　『バーチャコップ2』●'96年11月29日　『電脳戦機バーチャロン』●'96年12月21日　『FIGHTERS MEGA MiX』●'97年3月28日　『サイバーボッツ』●'97年4月4日　『メタルスラッグ』●'97年4月25日　『下級生』●'97年6月6日　『ゲーム天国』●'97年7月11日　『同級生2』●'97年9月11日　『DESIRE(デザイア)』●'97年12月18日　『グランディア』●'98年1月22日　『街』●'98年1月22日　『センチメンタルグラフティ』●'98年2月26日『バーニングレンジャー』●'98年4月4日　『サクラ大戦2　～君、死にたもうことなかれ～』●'98年4月9日　『機動戦士ガンダム　ギレンの野望』●'98年4月16日　『ヴァンパイアセイヴァー』

か？」。'98年5月21日の有力新聞各紙に掲載されたセガの全面広告のコピー。不評。

（注23）『SOS！　宇宙船サターン号』第四話。宇宙船サターン号の前に立ちはだかったもの。それはうずまき状のブラックホールであった。ゆっくりとブラックホールに飲み込まれていく宇宙船サターン号。さようなら、サターン号……。（完）

（注24）「ドリキャス」という略称はどうもイマイチ。個人的には「ドャス」がいいな（発音できん！）。

（注25）BGMは「映画『炎のランナー』のテーマ」（VANGELIS）でお願いします。

A MILESTONE OF SEGASATURN

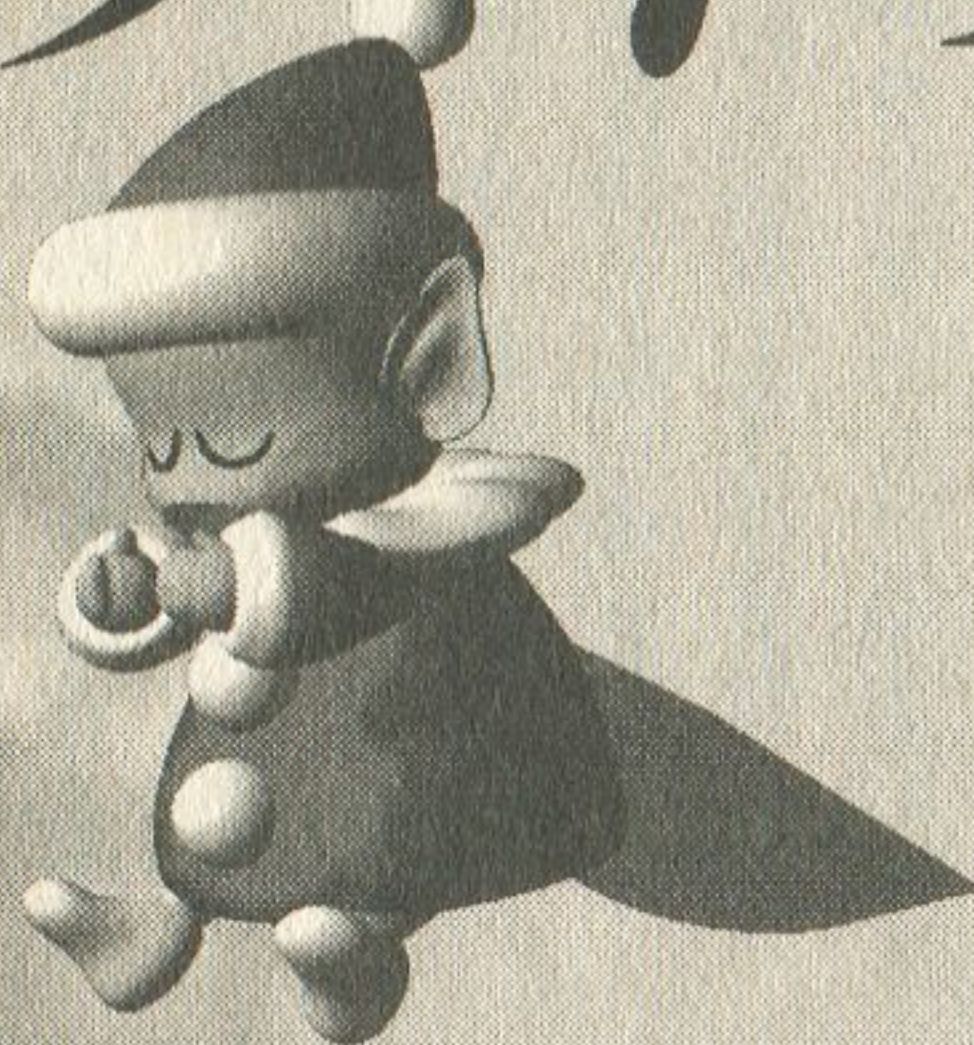
NiGHTS

ナイツ追想

〜フォゲット・ミー・ノット・フォーエバー

『ソニック』のスタッフが総力を結集して作ったフライトアクション『ナイツ』。発売後2年を過ぎたいま、サターンの象徴としてこのゲームを振り返る。

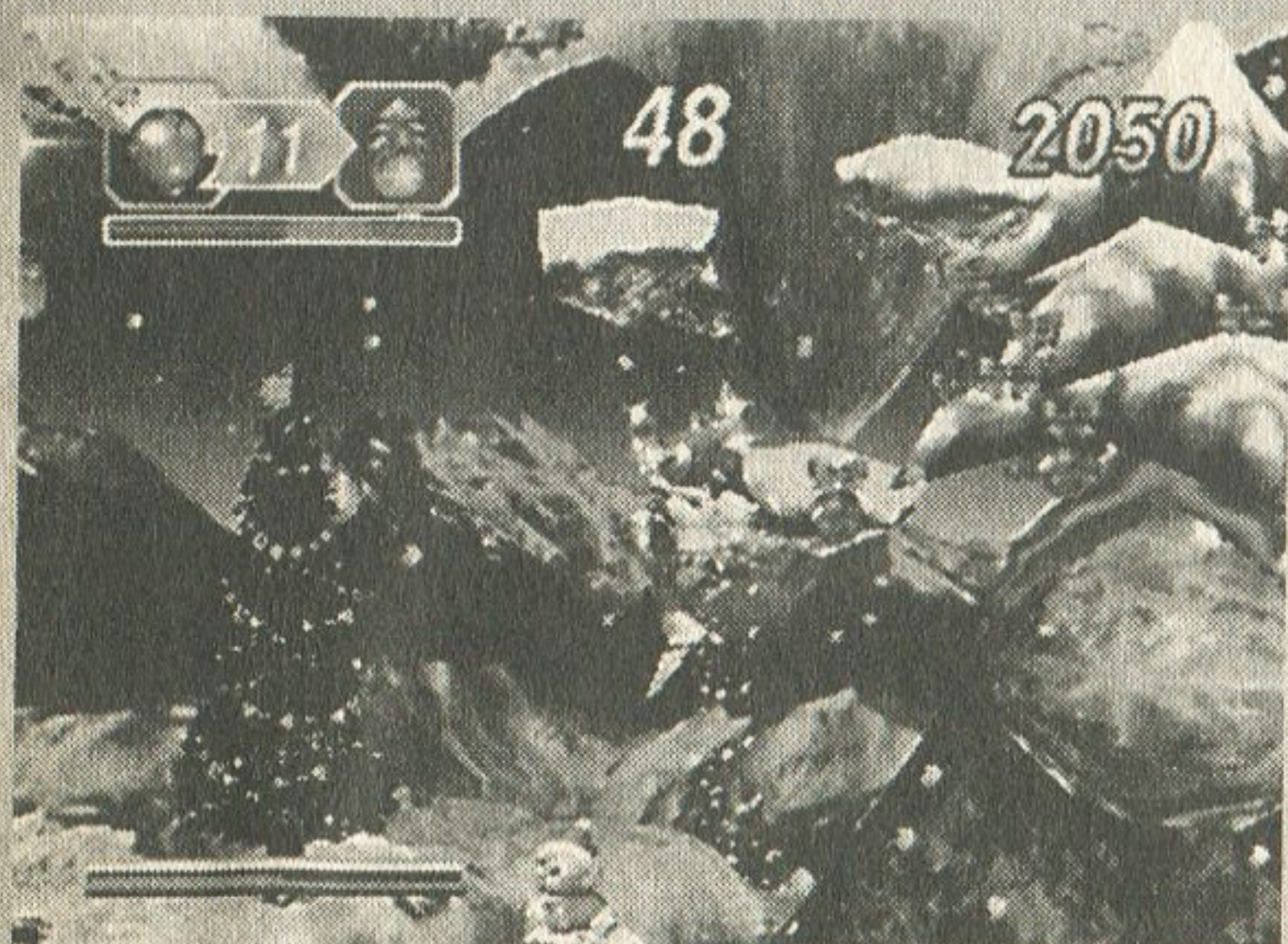
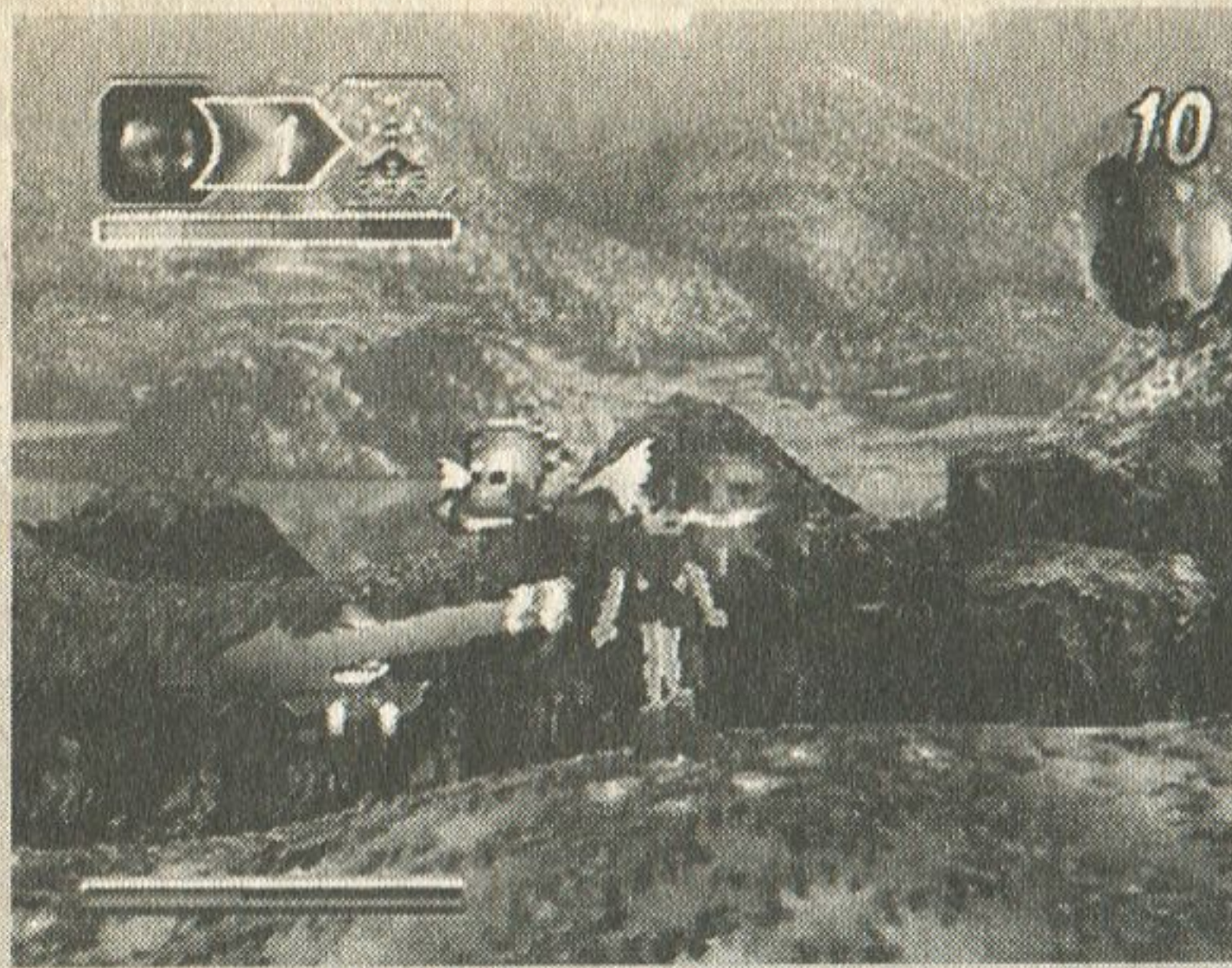
編集部●松平

ゲームクリエイターは現代の錬金術士だ。何もないように見えるところから多種多様な小宇宙を作り出し、夢として売る。もちろん昔の錬金術と同じように、ゲームでも種も仕掛けもあるわけだが、本当に何もない、ただ熱意だけがある場所から夢を作ろうと夢見る人々がいた。

かりそめにもクリエイター（創造主）と呼ばれた人間なら、自らの個性を生かしたオリジナルなものを創り出さないとそのアイデンティティを失ってしまう。かつて『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』を作ったソニックチームは、『ナイツ』を立ち上げるにあたってまさに岐路に立っていた。全世界を席巻したソニックをサターンでも作るのか、まったく新しいものを生み出すのか。そこで、既存ハードとはまた違ったサターンの個性に合ったゲームの方向性を提示するべく制作に着手したゲーム。それが『ナイツ』である。

ナチュラルボーンクリエイター

『ナイツ』にはたくさんの「敢えて」がある。主人公ナイツのキャラクター造形ひとつを取ってみても、二等身のスタイルを採用せず、キャラクターデザインではタブーとされる紫を敢えて基調にしている。また、敢えてオリジナルタイトルと独自性を持ったルールを採用。それもゲーム目的を闘争本能で動機づけせず、『ソニック』のスピード感を引き継ぎながらも、少々抽象的でつかみどころのない「空を飛ぶ」ことに置いた。そして、当時サターンユーザーのメイン層であった10代後半から20代の男性層だけではなく子供達や女性にもアピールしようとする意欲的な作品だった。

すべては新しいものを創りたい、クリエイターとして夢を追いかけたいという、いい意味でのエゴが『ソニック4』ではなく『ナイツ』を生んだ。彼らは骨の髄までクリエイターという種類の人たちだったことはこの作品の独創的なシステムを見れば明らかだ。そして、周囲にはその熱意を理解し、支える人々も多かったのだろう。『ナイツ』は幸せな環境の中ではぐくまれた作品だった。

サターンが発売されて3年半。その道程は、アーケード移植マシンという性質が強かった前期、2Dアニメ画像とメディアミックス展開が特徴的な後期に分かれる。

自由に空を飛び回るナイツ。（写真は『クリスマスナイツ』）

『ナイツ』はちょうど前期と後期の区切りの時点で発売された。そして、結果から言えば異彩を放つ孤高の存在になった。同時期発売ソフトにして後期サターンの象徴たる『サクラ大戦』が様々なフォロワーを誘引したのに対し、本作は後継者に恵まれないまま現在に至っている。

「気持ちいい操作感と素晴らしい世界観。もっと評価されるべきだ」「絵が綺麗なだけ。なんでリングをくぐらなければならないのか」など、本作には賛否両論がよせられている。確かにこの作品はユーザーのツボやお約束は押さえない。独自の雰囲気と成長をテーマにした物語は、媚びることなく真っ直ぐにプレイヤーに訴えかける。夢と成長というスタンダードな寓話と「空を飛ぶ」というそれこそ雲を掴むようなコンセプトから、まったく新しいゲームを精製した。それはまさに錬金術士の腕の見せ所だったろう。

同化を解き、ピアンの卵を求めて歩き回ることもできる。

ナイツが空を飛ばせてくれた

ソニックチームは翼を持たない人を空に飛ばすために、ナイツというキャラクターを用意した。プレイヤーはナイツと同化して空を飛び、宙に浮くブルーチップを集め、イデアキャプチャーを破壊してイデアという球体を取り戻す。そのイデアをイデアパレスに持っていけば1コースクリアという手順を踏む。この1コースが4つあって1ステージとなり、1ステージは1つの3D空間を舞台にしている。

特筆すべきはやはり飛行感覚。完璧に構築された3D空間に敢えて一定のコースを作ることで、XYZの三軸を操る煩わしさを排し、直観的に空を飛ぶことが出来る。飛行する快感の追求という意味では、コースを制限したことは正解だったろう。また、リングを続けてくぐることで得られるボーナス点といった要素は、レースゲームのような感覚。コース取りが重要であり、やり込む程、奥が深い。画面が綺麗なだけのゲームではないのだ。また、フラクタルに変化する音楽や効果音などその他の夢の国という世界観を盛り上げるための演出も素晴らしい。しかし、何よりもこの作品の精髄を見せてくれるのは、ナイトピアン(以下ピアン)の存在ではないだろうか。

ピアンとは各ステージにいる夢の国の住人。ピアンにはA-LIFEと呼ばれる人工生命プログラムが組まれ、感情や繁殖のシステムが設定されている。卵を割ったり敵から助けてやったりするとナイツへの好感度が上がり、殺すと好感度が下がる。そこを意識してしまうと、『ナイツ』のゲーム性がひと味違ってくる。そよ風のようにナイツを操作し、ピアンの生態系を育ててやる。爽快感から更に一歩踏み込んだ不思議な感覚だ。

今まで様々な育成系ゲームが発売されてきた。しかし、『ナイツ』のピアンたちは、いまだかつてないほどプレイヤーに優しい気持ちを抱かせる。それは彼らの仕草が可愛いから、という以上に、無垢なるもの、無邪気に楽しいことを愛するものとして描かれ、彼らが愛する夢の世界を守ってやりたいという気持ちになるからだろう。そして、制作者も同様に彼らと夢の世界を愛している。『ナイツ』のクリスマス版『クリスマスナイツ』にはピアンの感情が見られる機能がついており、ピアン全員がナイツの事を大好きだとテーマソングを大合唱してくれる。制作者サイドがいかにこの作品に愛をそそぎ込んだかということの証明であり、プレイヤーと制作者の、ゲーム世界への愛が交感する一瞬。この作品は、制作者の夢と熱意で出来ている。

サターンで再現された夢。触れることが出来た人間は幸いである。

ナイツ (ACG)　メーカー：セガ／機種：セガサターン／価格：￥5,800／発売日：'96年7月5日

SEGA SATURN BEST GAME

サターンベストゲーム100

発売タイトルが少ないと言われているサターンですが、ここではサターンで名作と思われるソフト100本を厳選してみました。ジャンルごとにランク付けしてみると、サターンというハードの得意分野がはっきり見えてくると思いませんか？

ACT アクション ベスト10

2D作品が主流の中、『NiGHTS』が3Dの新しいアクションスタイルを確立。

1 NiGHTS

●メーカー：セガ
●価格：¥5,800
●発売日：'96年7月5日

ソニックチームが満を持して発売した意欲作。ナイツと同化し、夢の中を飛び回るという発想、そしてプレイヤーの行動がナイトピアンの感情に影響を与えるというシステムが斬新。

2 シルエット ミラージュ

●メーカー：トレジャー●価格：¥5,800●発売日：'97年9月11日

長年ACGを作り続けてきたトレジャーの集大成。プレイヤーを楽しませる仕掛けの数々が見事。アクションゲームのツボを心得た良品です。

3 メタルスラッグ

●メーカー：SNK●価格：¥5,800●発売日：'97年4月4日

どこか懐かしい熱い男の戦争ロマン横スクロールACG。あらゆるモノを破壊する気持ち良さは最高。緻密なグラフィックと細かい演出も必見ですぞ！

4 西暦1999～ファラオの復活

●メーカー：BMGビクター●価格：¥5,800●発売日：'96年11月29日

エジプトを舞台にエイリアンと闘う3Dアクション。各ステージにあるアイテムを探し尽くせ!!

5 ガーディアンヒーローズ

●メーカー：セガ●価格：¥5,800●発売日：'96年1月26日

1対1の格闘はもう古い!?　コマンドで出せる大技が爽快なACG。分岐のあるストーリーも楽しめる。

6 ダイナマイト刑事

●メーカー：セガ●価格：¥5,800●発売日：'97年1月24

♪俺たちゃコショウがメイン武器～♪　ヘンな武器が満載、爆裂刑事の痛快横スクロールACG。

6 バトルバ

●メーカー：日本ビクター●価格：¥6,800●発売日：'96年12月13日

カスタマイズした武装カー同士の多人数対戦が熱い！対戦相手の本性が垣間見えます。

8 Christmas NiGHTS 冬季限定版

●メーカー：セガ●価格：¥1,500●発売日：'96年11月22日

同名『NiGHTS』の、キャラ、ステージ、サウンドがすべてクリスマス仕様になっている体験版。

9 ROBO・PIT

●メーカー：アルトロン●価格：¥5,800●発売日：'96年2月16日

パーツを組み立ててマイ・ロボットを作ろう！　そして「バ○チャロン」気分で対戦！　結構ハマる。

10 mr.BONES

●メーカー：セガ●価格：¥5,800●発売日：'97年6月27日

ギターとアメリカンジョークが好きなBONESの奇抜なアクションは必見。SSの代表的洋ゲー。

STG シューティング ベスト15

SSと言えばSTG。移植作品、オリジナル作品共、非常に完成度が高い。

1 パンツァードラグーン
●メーカー：セガ
●価格：¥6,800
●発売日：'95年3月10日

「浮遊感」を感じさせるゲームは数あれど、「飛翔感」を感じさせてくれたゲームはこれが初めて。ストーリーも秀逸でファンタジー調の異世界観が素晴らしい名作。『ツヴァイ』もいい。

2 サンダーフォースV
●メーカー：テクノソフト
●価格：¥6,800
●発売日：'97年7月11日

ポリゴンによる演出が迫力ある臨場感を生み出す新世代シューティング。テクノソフトはドリキャスでもイカしたシューティングを出してくれるに違いない。期待してます!

3 レイヤーセクション
●メーカー：タイトー
●価格：¥5,800
●発売日：'95年9月14日

こんな名作が2,800円で買えて良いだろうか？　業務用『レイフォース』の名前を変えたロックオンが命のSTG。移植度が高過ぎて基板の値が落ちたという伝説あり。

4 蒼穹紅蓮隊　御徳用
●メーカー：エレクトロニック・アーツ・ビクター●価格：¥2,800●発売日：'97年12月18日

こんな名作が～パート2。ロックオンが命の～パート2。すべてが最高の完成度を誇ります。

5 レイディアント シルバーガン
●メーカー：トレジャー●価格：¥5,800（予価）●発売日：'98年7月23日（予定）

トレジャーが放つ超難度面白シューティング。アーケードよりもサターンでじっくり遊びたい作品。

6 ファンタジーゾーン（SEGA AGES）
●メーカー：セガ●価格：¥3,800●発売日：'97年2月21日

やっぱりこれしかないでしょう！　遂に実現した完全移植！　名作は決して滅びることはないのです。

7 怒首領蜂
●メーカー：アトラス●価格：¥5,800●発売日：'97年9月18日

コンボボーナスが楽しいドンパチ系STG。鬼のような敵弾幕は圧巻。弾幕に酔え、泣け、狂え、そして死ね!!

8 バトルガレッガ
●メーカー：エレクトロニック・アーツ●価格：¥5,800●発売日：'98年2月26日

長期間インカムを稼いだ、通称「シューティング界の"珍島物語"」の移植版。死んでも点を稼げ！

9 GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFRICT
●メーカー：ゲームアーツ●価格：¥5,800●発売日：'96年3月15日

ありそうでなかった本格的ロボットSTG。ゲームアーツのこだわりが光る秀作。その世界観に浸れ！

10 ゲーム天国
●メーカー：ジャレコ●価格：¥5,800●発売日：'97年6月6日

超難度の縦スクロールSTGの移植作。新キャラやタイムアタックモードなども追加されている。

11 ダライアス外伝
●メーカー：タイトー●価格：¥5,800●発売日：'95年12月15日

「2D＝セガサターン」を決定づけた、高い移植再現度を誇る作品。サターン初期のものとは思えない出来。

12 メタルブラック
●メーカー：ビング●価格：¥5,800●発売日：'96年5月24日

これが完全移植された点でサターンは偉大だ。一方「ガンフロンティア」をヘボカス移植した奴は死刑。

13 ティンクルスター スプライツ
●メーカー：ADK●価格：¥5,800●発売日：'97年12月18日

シューティングに落ちモノパズルの要素を組み入れた未曾有の対戦型STG。連爆合戦で燃えろ。

14 バルクスラッシュ
●メーカー：ハドソン●価格：¥5,800●発売日：'97年7月11日

戦闘中にナビゲーターの女の子に告白されてしまう謎の恋愛STG。ドリキャスで是非リメイクを！

15 ソルディバイド
●メーカー：アトラス/彩京●価格：¥5,800●発売日：'98年7月2日

剣と魔法の世界をSTGに持ち込んだ彩京の移植作品。剣や魔法を選んで発動といった要素が斬新だ。

GUN STG ガンシューティング ベスト2

バーチャガンを使用するゲームなど、業務用ゲームの人気の高さが伺える。

1 THE HOUSE OF THE DEAD
●メーカー：セガ
●価格：¥5,800
●発売日：'98年3月26日

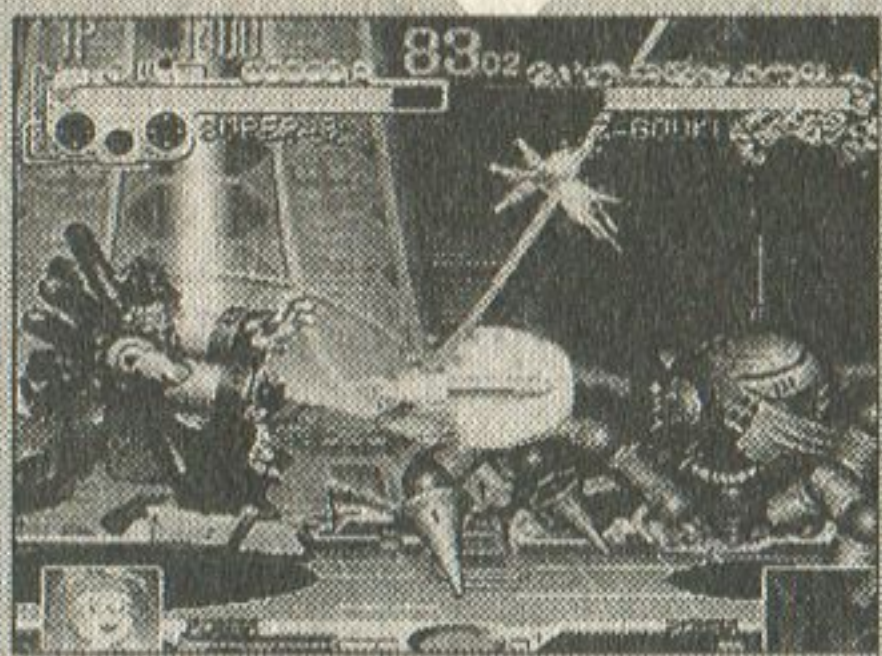
爆裂頭野郎にとっては「バーチャコップ」よりもこれ。政府機関のエージェントとして異形の怪物を、殺せ殺せ！　殺れ殺れ！　血が赤だったらもっとグレートだったのにな。

2 バーチャコップ2
●メーカー：セガ
●価格：¥5,800
●発売日：'96年11月22日

アーケードに近い手応えで遊べる好感色の移植。コースの分岐などでゲームの展開が多彩。TVではジャスティスショットが狙いにくいけれど。

BAT 格闘アクション ベスト11

SSの格闘ゲームは4M拡張RAMを用いた2D格闘のクォリティが高い。

1 サイバーボッツ
●メーカー：カプコン
●価格：¥5,800
●発売日：'97年3月28日

やっぱりこれしかないでしょう！ 鋼の拳が吽って光る！ ロボット2D格闘ゲームの神髄をここに見たり！ 零豪鬼も登場！ いいから黙って買うのがよろしいでしょう。

2 バーチャファイター2
●メーカー：セガ
●価格：¥6,800
●発売日：'95年12月1日

もう何も言うことはないでしょう。サターン最大のキラータイトルです。それにしても、いつになったらサターン版「バーチャ3」が出るのでしょうか？

3 ファイターズヒストリー・ダイナマイト
●メーカー：セガ●価格：¥5,800
●発売日：'97年7月4日

もはや伝説となったデータイースト燃える男の対戦ゲーム。拡張RAMを使った完璧な移植。豪快な連続技をサターン版で体験してみてください。

4 X-MEN VS.ストリートファイター
●メーカー：カプコン●価格：¥7,800
●発売日：'97年11月27日

4メガ拡張RAMの威力爆発の作品。処理落ちゼロ、ローディング皆無。最高。

5 ヴァンパイアセイヴァー
●メーカー：カプコン●価格：¥5,800
●発売日：'98年4月16日

サターン初期に出た「ハンター」も良かったです……って、なんかカプコン作品ばっかりですな。

6 バトルモンスターズ
●メーカー：ナグザット●価格：¥5,800●発売日：'95年6月20日

実写取り込みのダークファンタジー格ゲー。渋い内容、グラフィック、音楽。文句なしの傑作。

7 DEAD OR ALIVE
●メーカー：テクモ●価格：¥5,800●発売日：'97年10月9日

いい感じの移植＋いい感じの胸揺れ。サターン史上において「バーチャ2」と並ぶ名作3D格闘ゲーム。

8 ザ・キング・オブ・ファイターズ'97
●メーカー：SNK●価格：¥5,800●発売日：'98年3月26日

SNKの移植作品ではこれが一番良い出来でしょう。'98はサターンではなくドリキャスでリリース？

9 GROOVE ON FIGHT
●メーカー：アトラス●価格：¥5,800●発売日：'97年5月16日

「豪血寺一族」の継承作品。全然話題にのぼらなかったんですがなかなか遊べます。お試しあれ。

10 ギャラクシーファイト ユニバーサル・ウォリアーズ
●メーカー：サンソフト●価格：¥5,800●発売日：'95年11月22日

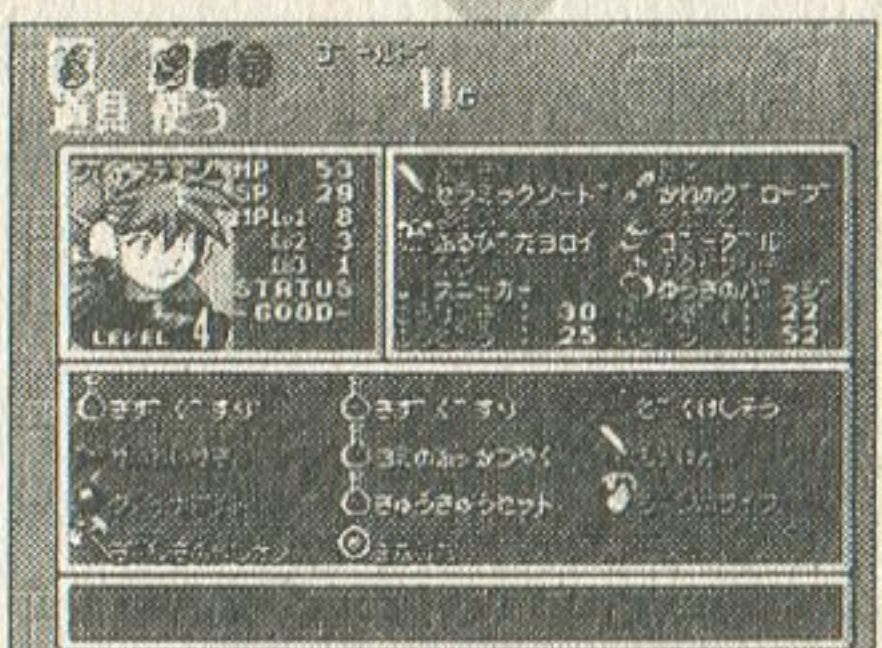
サンソフトの隠れた名作。単純で面白いです。「わくわく7」はきちんと移植して欲しかったなぁ…。

次点11 FIGHTERS MEGAMiX
●メーカー：セガ●価格：¥5,800●発売日：'96年12月21日

「バーチャ」VS.「バイパーズ」という夢の企画。「レンタヒーロー」も登場する派手派手な内容。

RPG ロールプレイング ベスト6

FFを超える意気込みでつくられた『グランディア』を始め、こだわりが光る。

1 グランディア
●メーカー：ゲームアーツ
●価格：¥7,800
●発売日：'97年12月18日

SSの能力を最大限に引き出した本格的3DRPG。主人公の設定やストーリー展開などは好みの分かれるところだが、敵と自分の位置によって戦闘の有利や不利が決まるシステム等は新しい。

2 デビルサマナー ソウルハッカーズ
●メーカー：アトラス●価格：¥6,800●発売日'97年11月13日

取っつき易いストーリーとメガテンの雰囲気が上手く融合した作品。キャラが立っていて、ストーリーにグイグイと引き込む演出が素晴らしい。

3 真・女神転生 デビルサマナー
●メーカー：アトラス●価格：¥6,800●発売日：'95年12月25日

フルポリゴンの3Dダンジョンと独特のサウンドがウリの、お馴染みメガテンシリーズSS初作品。ヴァイスシステムなど新機能が追加されている。

4 BAROQUE
●メーカー：スティング●価格：¥6,800●発売日：'97年5月21日

罪の意識を癒そうと「神経塔」に潜る主人公。その異色な世界観はプレイヤーを選んでしまうかも。

5 仙窟活龍大戦 カオスシード
●メーカー：ネバーランドカンパニー●価格：¥6,800●発売日：'98年1月29日

SFCで人気を得た作品の移植作。舞台は古代中国。大地の命を守るために枯れた地を蘇らせるのだ!!

6 魔法騎士レイアース
●メーカー：セガ●価格：¥4,800●発売日：'95年8月25日

キャラゲーのお手本的作品。「ゼルダの伝説」を意識したつくりは、ファンの期待を裏切らない。

AVG アドベンチャー ベスト5

描写よりも内容で勝負する粒揃いの作品続出。

1 街
●メーカー：チュンソフト
●価格：¥5,800
●発売日：'98年1月22日

サウンドノベル第三弾は、渋谷を舞台にした物語。ドラマ風の実写画面が、全体的な雰囲気に合う。

2 七ツ風の島物語
●メーカー：エニックス●価格：¥6,800●発売日：'97年11月27日

まるで絵本を見ている感覚に襲われる演出方法は見事。殺伐としたゲームが多い中、心安らぐAVG。

3 クロス探偵物語～もつれた7つのラビリンス
●メーカー：ワークジャム●価格：¥6,800●発売日：'97年6月25日

従来のコマンド入力にこだわらない謎解きが楽しめる野心的なAVG。売れてないので応援を込めて。

4 月下夢幻譚～TORICO～
●メーカー：セガ●価格：¥6,800●発売日：'96年6月28日

霧の街に囚われた記憶のない青年が、謎を解きながら脱出を目指す。3Dの雰囲気ある町並が秀逸。

5 リアルサウンド～風のリグレット～
●メーカー：ワープ●価格：¥6,400●発売日：'97年7月18日

菅野美保・柏原崇出演のラブストーリー。映像を排し、音だけで構成されている。

RCG レーシング ベスト5

業務用から移植されたセガ作品がほとんど。

1 セガラリー・チャンピオンシップ
●メーカー：セガ●価格：¥5,800
●発売日：'95年12月29日

車の挙動、操作性、グラベルを駆けるドリフトまで再現した高い移植度を誇る佳作。

2 デイトナUSA
●メーカー：セガ●価格：¥6,800●発売日：'95年4月1日

確信犯的なドリフトの導入と車ボコボコクラッシュシーンが魅力的なSS初期の作品。

3 アウトラン（SEGA AGES）
●メーカー：セガ●価格：¥3,800●発売日：'96年8月20日

分岐する一般道をロングドライブ。多様なグラフィックが懐かしき日々を思い出させる。

4 セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ
●メーカー：セガ●価格：¥5,800●発売日：'97年11月27日

ドリフト全盛の中、アクセルワーク、ブレーキングを駆使したグリップ走行を要求する志高き作品。

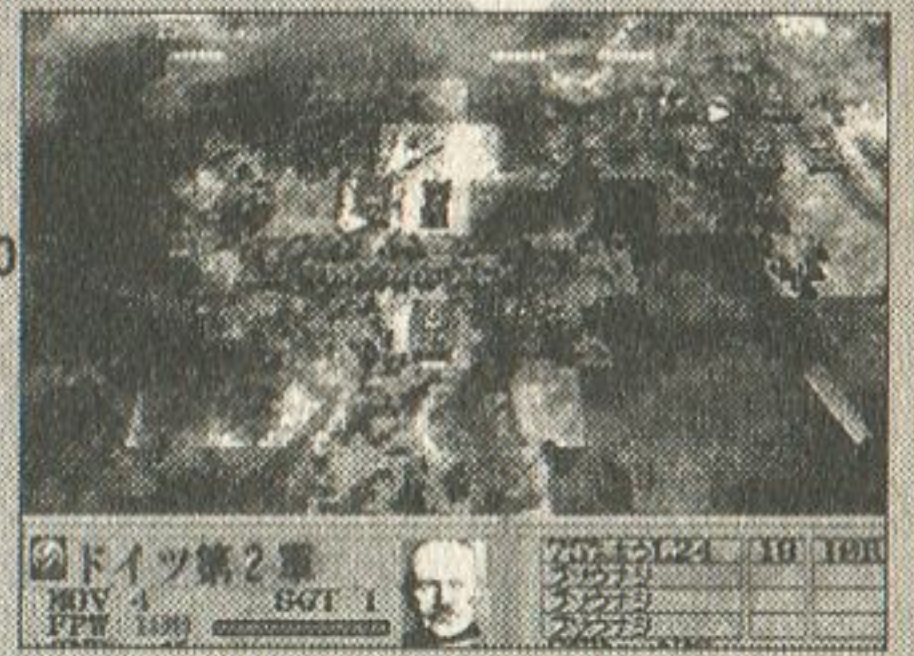
5 峠 KING THE SPIRTS
●メーカー：アトラス●価格：¥5,800●発売日：'95年11月10日

峠を舞台に1対1の公道レース。レーシングコントローラーはデフォルトで走り屋気分満喫。

SLG シミュレーション ベスト10

システム重視で長く遊べるSLG。

1 ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡
●メーカー：セガ●価格：¥6,800
●発売日：'97年3月20日

チームパイナップル入魂の一作。アドバンスド大戦略の流れをくむSLG。空軍も交え、緻密な戦略が要求される。鋼鉄には魂が宿る。すべては千年帝国のために!

2 ワールドアドバンスド大戦略～鋼鉄の旋風～
●メーカー：セガ●価格：¥7,800●発売日：'95年9月22日

第二次世界大戦を舞台にしたSLG。メガドラ版のシナリオ、グラフィック、システムなどが大幅にパワーアップされている。

3 機動戦士ガンダム ギレンの野望
●メーカー：バンダイ●価格：¥6,800●発売日：'98年4月9日

キャラに注目しがちだが、ワンマップシステム、スタック機能などSLG的な要素も熱い。やはりそれは制作者の愛か？　もはやキャラゲーを超えた。

4 テラファンタスティカ
●メーカー：セガ●価格：¥5,800●発売日：'96年12月27日

繊細なストーリーとキャラデザのS・RPG。士気の概念を採用したシステムも○。

5 ゼルドナーシルト
●メーカー：セガ／光栄●価格：¥6,800●発売日：'97年9月25日

戦乱の大陸を舞台に、中世の傭兵を主人公にし、リアルタイム制の集団戦闘を指揮するSLG。

6 スーパーロボット大戦F完結編
●メーカー：バンプレスト●価格：¥6,800●発売日：'98年4月23日

バグも何のその。世界一番の声優の多さで（推定）我が道を突っ走る、クロスオーバーロボットSLG。

7 ラングリッサーV～ジ エンド オブ レジェンド～
●メーカー：メサイヤ●価格：¥6,300●発売日：'98年6月18日

どうもキャラが、という声もあるが、基本システムはすごい。ただ、面セレが邪道に思えて…。

8 ドラゴンフォース
●メーカー：セガ●価格：¥2,800（サタコレ）●発売日：'96年3月29日

ゴチャキャラ戦闘が可愛いファンタジーSLG。ヌルいけどサクサクできる楽しさがある。

9 ソロ・クライシス
●メーカー：クインテット●価格：¥5,800●発売日：'98年1月22日

頭を使うパズルなポピュラスS・RPG風味。神となって悪魔を滅ぼせ。クインテット色の薄さが、ね。

10 シャイニングフォースIII シナリオ1 王都の巨人
●メーカー：セガ●価格：¥4,800●発売日：'98年12月11日

メガドラ時代からの資産・シャイニングシリーズ最新作。内容は割と良いけど3本はきつい。

GAL ギャルゲー ベスト10

X指定の作品も網羅するSS。PCからの移植を期待するならSSでしょう。

1 この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO
●メーカー：エルフ
●価格：¥7,800
●発売日：'97年12月4日

野郎が嫌なら。単なるアダルトゲームの移植ではない。深いテーマと緻密に構築された世界と新システム「A・D・M・S」も見物。並列世界の設定にはしびれた。

2 サクラ大戦
●メーカー：セガ●価格：¥6,800●発売日：'96年9月27日

今更ながらLIPSという発想は偉大なり。楽しませることに徹した演出と音楽、オリジナルだったことを評価して。キャラは○、話は…。

3 EVE burst error
●メーカー：イマジニア●価格：¥7,800●発売日：'97年1月24日

ザッピングと謳って本当にそうだった初のゲーム（推定）。剣乃シナリオは女から見ても女の子が魅力的でいい。

4 下級生
●メーカー：エルフ●価格：¥7,800●発売日：'97年4月25日

もとはPCのゲーム。タイトルは下級生だけど、同級生やお姉様も落とせます。

5 野々村病院の人々
●メーカー：エルフ●価格：¥6,800●発売日：'96年4月26日

サターンで一番多く売れたギャルゲー（？）。PC版の移植だけどマルチシナリオで結構遊べます。

6 美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語 Special
●メーカー：F・O・G●価格：¥5,800●発売日：'97年12月11日

PS版に比べて非常にHです。なるほど18歳以上推奨。ビバ！　ギャルゲーマシン！

7 だいな♥あいらん
●メーカー：ゲームアーツ●価格：¥6,800●発売日：'97年2月14日

ゲームアーツのギャルゲーと言うとお叱りを受けそうですが、良くできてます。

8 慟哭　そして…。
●メーカー：データイースト●価格：¥6,800●発売日：'98年2月26日

SSオリジナルの館脱出系。古風な演出が懐かしい。デコは最近AVG専門になりつつある。

9 機動戦艦ナデシコ～やっぱり最後は『愛が勝つ』?～
●メーカー：セガ●価格：¥5,800●発売日：'97年5月2日

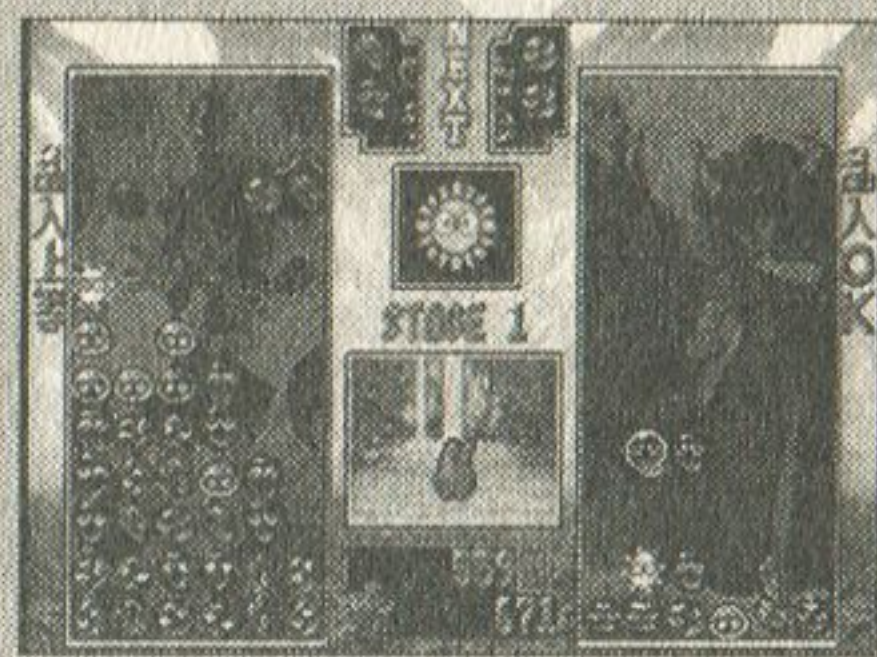
キャラゲーの形をしたイメクラテレクラ。セガ的メディアミックスを根本から問い直す一品です。

10 きゃんきゃんバニー・プルミエール
●メーカー：キッド●価格：¥5,800●発売日：'96年4月5日

Hゲームの移植一例。お気軽なHを目指しているので、それを抜くと気の抜けたコーラ。むー。

PUZ パズル ベスト10

パズルゲームでもギャル色が強いと感じるのは気のせい!?

1 ぷよぷよSUN
●メーカー:コンパイル
●価格:¥4,800
●発売日:'97年2月14日

言わずもがなの名作、第三弾。「太陽ぷよ」の存在が対戦を盛りあげ、大連鎖の快感が遊び手を、グミグミした感触の世界へ否応なしに引きずりこむ。第四弾は『ぷよぷヨン』か?

2 パズルボブル2X
●メーカー:タイトー●価格:¥5,800●発売日:'96年7月26日

打ちモノにビリヤードの要素を導入した傑作。ボールを壁で反射させて、溜まったブロックの根っこを絶ち、大連鎖を狙うのが醍醐味。

3 マジカルドロップⅢ～とれたて増刊号!～
●メーカー:データイースト●価格:¥5,800●発売日:'97年6月20日

両手と頭を同時にものすごいスピードで働かせなければならない、大忙しのシューティング風パズルゲーム。

4 花組対戦コラムス
●メーカー:セガ●価格:¥5,800●発売日:'97年3月28日

攻撃と防御のできる対戦仕様コラムス。『サクラ大戦』のキャラたちがきゃあきゃあと騒いでくれます。

5 続ぐっすんおよよ
●メーカー:バンプレスト●価格:¥5,800●発売日:'97年2月28日

崩壊する洞窟の中から呑気なぐっすんを脱出させるテトリスとレミングスが融合したようなゲーム。

6 クレオパトラフォーチュン
●メーカー:タイトー●価格:¥5,800●発売日:'97年2月14日

「宝石やミイラ」を落ちてくるブロックで囲むルールや、独特な世界が一部で人気を呼んだ。

7 ときめきメモリアル対戦とっかえだま
●メーカー:コナミ●価格:¥5,800●発売日:'97年8月7日

「たま」の位置を取りかえ、連鎖が起こるよう仕込んでいく。最後のひと「とっかえ」が楽しい。

8 モンスタースライダー
●メーカー:ダットジャパン●価格:¥5,800●発売日:'97年3月28日

詰み上がってしまったブロックを、フィールドを傾けて崩し、連鎖に持ち込む落ちゲー。

9 ギャルズパニックSS
●メーカー:毎日コミュニケーションズ●価格:¥6,800●発売日:'96年9月27日

敵の妨害に負けず、女の子のシルエットを囲んでいく陣取りゲーム。アニメ絵なのが惜しかった。

10 でろーんでろでろ
●メーカー:テクモ●価格:¥5,800●発売日:'96年1月26日

「READY GO!」と言って始まった瞬間、郷ひろみが出てくるとかの、しょーもないギャグが魅力。

TAB テーブルゲーム ベスト3

じっくり遊びたくなる
一級作品ばかり。

1 CULDCEPT（カルドセプト）
●メーカー：大宮ソフト●価格：¥5,800●発売日：'97年10月30日

カード収集とデッキ構築、対戦じゃなきゃ面白くないところまで、その魅力を取り入れた良作。

2 デジタルピンボール　ネクロノミコン
●メーカー：カゼ●価格：¥5,800●発売日'96年11月15日

前作よりリアルさを追求した出来。ピンボール台はクトゥルー神話をモチーフにしている。

3 デジタルピンボール ラストグラディエーターズ
●メーカー：カゼ●価格：¥5,800●発売日：'95年6月23日

徹底された作り込みとクオリティの高さが光る本格派デジタルピンボール。本当にオススメです。

びっくり びっくりゲーム ベスト3

名作とは違う意味で有名なソフト。
奇抜すぎる発想や問題のある操作性など、
一風変わったテイストを堪能できるだろう。

1 デス クリムゾン
●メーカー：エコールソフト●価格：¥5,800●発売日：'96年8月9日

SS史上最強のガンシュー。編集部で攻略企画が持ち上がった時、担当が泣いた、という伝説あり。

2 心霊呪殺師 太郎丸
●メーカー：タイムワーナーインタラクティブ●価格：¥5,800●発売日：'97年1月17日

2タイプの主人公を操作しながら敵を蹴散らす、ちょっと辛めのノンストップアクションゲーム。

3 THE UNSOLVED
●メーカー：ヴァージンインタラクティブエンターテインメント●価格：¥7,800●発売日：'97年5月2日

サイエンスエンターテイナーの飛鳥昭雄氏監修。質問に答えるニュアンスによってシナリオが変化。

SATURN BEST GAME 100 〜総括〜

サターンのこれまでを振り返る意味で、ここでは本当に面白いと編集部で判断したソフトを、各ジャンルごとに計100本選出してみた。こうして見ると、サターンでは2Dの格闘やSTGは質・量共、非常に充実している。しかしそれに対して、「良質な」という意味でのRPGやAVGといったソフトは5〜6本を選び出すのが精一杯だった。　サターンソフトはギャルゲーを含め、マニア好みのジャンルへの偏りが著しいのかも。但し編集部の知らない隠れた名作もまだまだあるのかも知れない。とりあえずこの100本、知らない人はぜひプレイすることをすすめる。ホント、おもいしろいヨ。

SPT スポーツ ベスト5

特に目新しいスポーツはないものの、選手を育てていく遊び方が提案され、人気を博している。

1 全日本プロレス FEATURING VIRTUA
●メーカー：セガ●価格：¥5,800●発売日：'97年10月23日

馬場の十六文に驚愕。ところで全日のウルフ君は、ジャイアントスウィングを覚えたのかな？

2 Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！ 2
●メーカー：セガ●価格：¥5,800●発売日：'97年11月20日

ファンを真の愛好者に鍛え上げる名作SLG。試合の見せ方など細部が光る作り込みには脱帽。

3 プロ野球チームもつくろう！
●メーカー：セガ●価格：¥5,800●発売日：'98年2月19日

日本のプロ野球と異なるダイナミックなトレードルール＝野茂ルールがチーム作りを楽しくさせる。

4 ビクトリーゴール'96
●メーカー：セガ●価格：¥5,800●発売日：'96年3月29日

モーションキャプチャーバリバリ個人技重視サッカーゲームの佳作。この頃のSSは良かったね…。

5 Winter Heat
●メーカー：セガ●価格：¥5,800●発売日：'98年2月5日

「どすこ〜い!!」日本男児工藤丈のかけ声が競技場にこだまする。デカスリート冬季競技版。

素敵な洋ゲー 洋ゲー ベスト5

君は、この濃すぎる発想についていけるか!?

1 ダイ・ハード トリロジー
●メーカー：セガ●価格：¥5,800●発売日：'97年1月31日

爆発爆発! 流血流血! 悪者退治のために平気で一般市民を巻添えにしちゃう暴走ゲーム。ボリューム満点です。

2 アースワーム・ジム2
●メーカー：タカラ●価格：¥5,800●発売日：'96年11月1日

ミミズが主役の異色アクション。アメコミ・テイストあふれる世界の中の、躍動感あふれるミミズがファンキー。

3 クーリエクライシス
●メーカー：BMGジャパン●価格：¥5,800●発売日：'98年3月26日

シスコを疾走するメッセンジャーボーイに挑戦…と思いきや実は街行く人々との格闘ゲームです。

4 THREE DIRTY DWARVES
●メーカー：セガ●価格：¥5,800●発売日：'97年5月30日

なぜかスポーツ用品で武装した三人の馬鹿タレを使い分けて、ノシノシ進んでいくワイルドな洋ゲー。

5 WARMS
●メーカー：アイマックス●価格：¥5,800●発売日：'97年3月14日

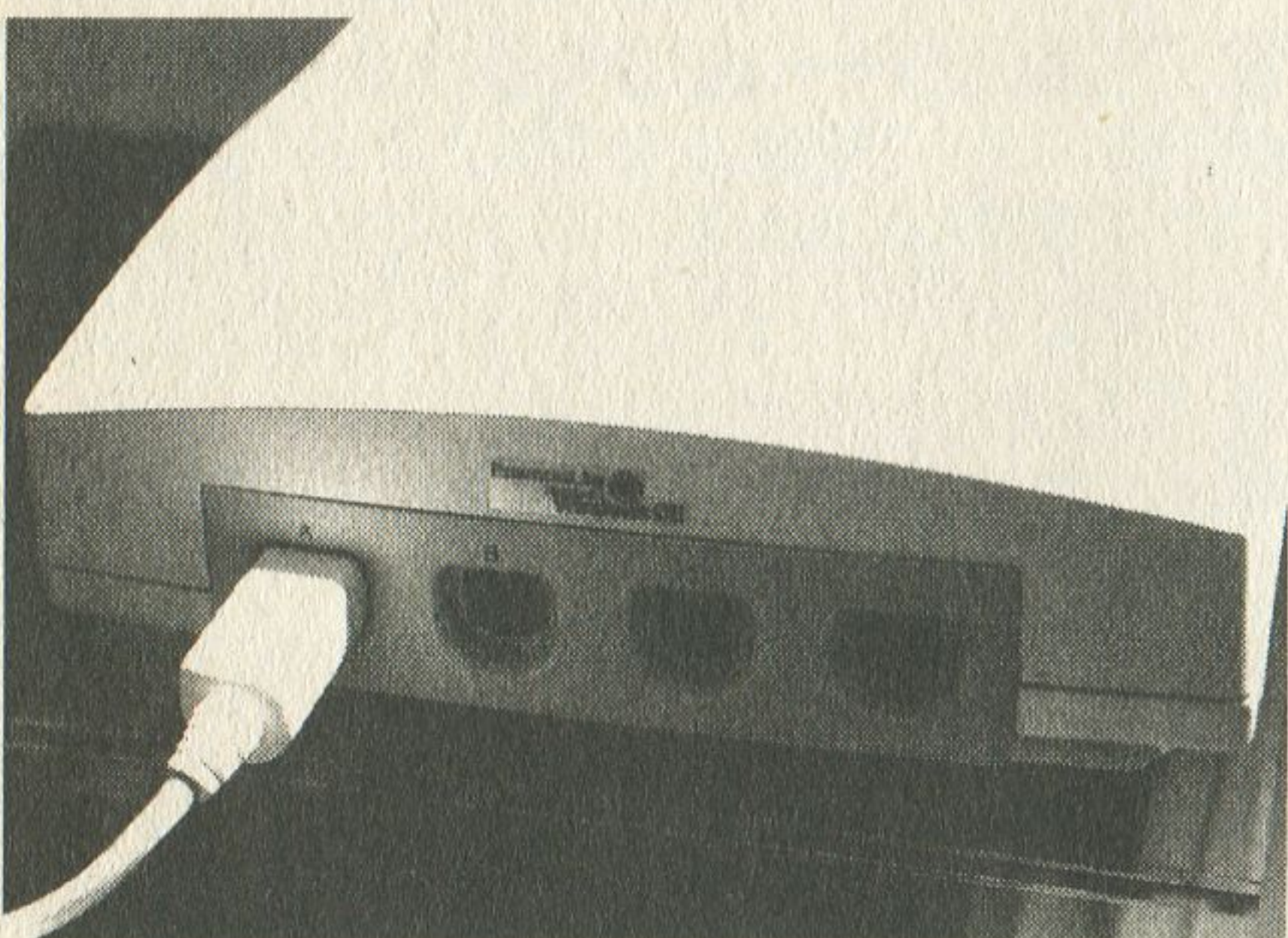
チンケなミミズたち（またか）が主役の、コミカルかつシニカルな戦争シミュレーション。

Dreamcastは覇権を握ることができるか～DCによって刺激されるゲームハード市場

DCと新ハード動向

かつては先端技術の結晶であったコンシューマ用ハードも、世代交代の時期を迎えている。ドリームキャストを中心に新ハードの動向を眺めてみたい。

セガのロゴがないハード、DC

'98年7月1日から4日間、幕張メッセで開催された「WindowsWORLD Expo Tokyo 98」。ウィンドウズ98が登場間近ということもあって会場はかなりの賑わいを見せていた。そのマイクロソフトのブースのWindowsCEコーナーに「Powered by WindowsCE」というロゴが入ったドリームキャストが展示されていたことをご存じだったろうか。気になったのは展示されたドリームキャストにセガのロゴが入っていないこと。この点に関して尋ねると、担当者から「製品にはセガのロゴは入りません」との回答を得た。また起動画面にもセガのロゴを出さない方向性で進めているとの話も聞いた。サターンに至るまでに培われたセガのイメージを払拭し、ドリームキャストという新たなブランドを確立しようとする意図をそこに十分に感じることが出来る。体制的にもかなり大胆な改革を行うとも伝えられるセガが送り出すドリームキャスト。このハードは一体どういったゲームマシンなのだろうか。

製品版のロゴの色はグレーになるという。

コンシューマゲーム機初のOS対応マシン

DCの仕様を見てまず興味をひかれるのは、OSとしてWindowsCEが採用されているところだろう。正確にいうならば、このWindowsCEはDC用にカスタマイズされたものでMicrosoft社内で「DRAGON」というコードネームで呼ばれている。もともとモバイルPC向けに作られた通常のWindowsよりもサイズの小さいCEを、さらにコンパクトにしそれを

ゲームのCDに入れて毎回OSを読み込ませる。DirectX等がバージョンアップしてもこのシステムならば対応が可能だ。

Windowsをベースにしたことによる開発側のメリットは、まずPCゲーム等、Windowsベースでの開発を行っていたメーカーの参入のしやすさが挙げられる。またPC上でDCをエミュレートできるので、開発機材等のコスト面での負担も軽くなる。また同じWindowsベースということで、PCゲームのDCへの移植、またはその逆の移植も比較的容易だ。Microsoftによれば、あるメーカーは2Dゲームを2~4週間で移植できると述べたといい、またMicrosoft社内では3Dゲームの移植実験が行われているが、これも3カ月程度で大体完成できそうだと話す。またPC、DC間の移植のし易さは、経営的なリスクヘッジという点でも大きな意味を持っているといえるだろう。

あるゲーム開発関係者は、「いくらWindowsベースで開発し易い環境だとはいっても、動かすハードのスペックを考えれば、やはりそれなりの時間やコストはかかってしまうのではないでしょうか」と語る。だが、ソフトメーカーがDCに参入を検討する際の、前向きな判断材料になることは間違いないだろう。そしてそれは、サードパーティーの動向に泣かされたセガにとって、非常に大きな意味を持つことなのである。

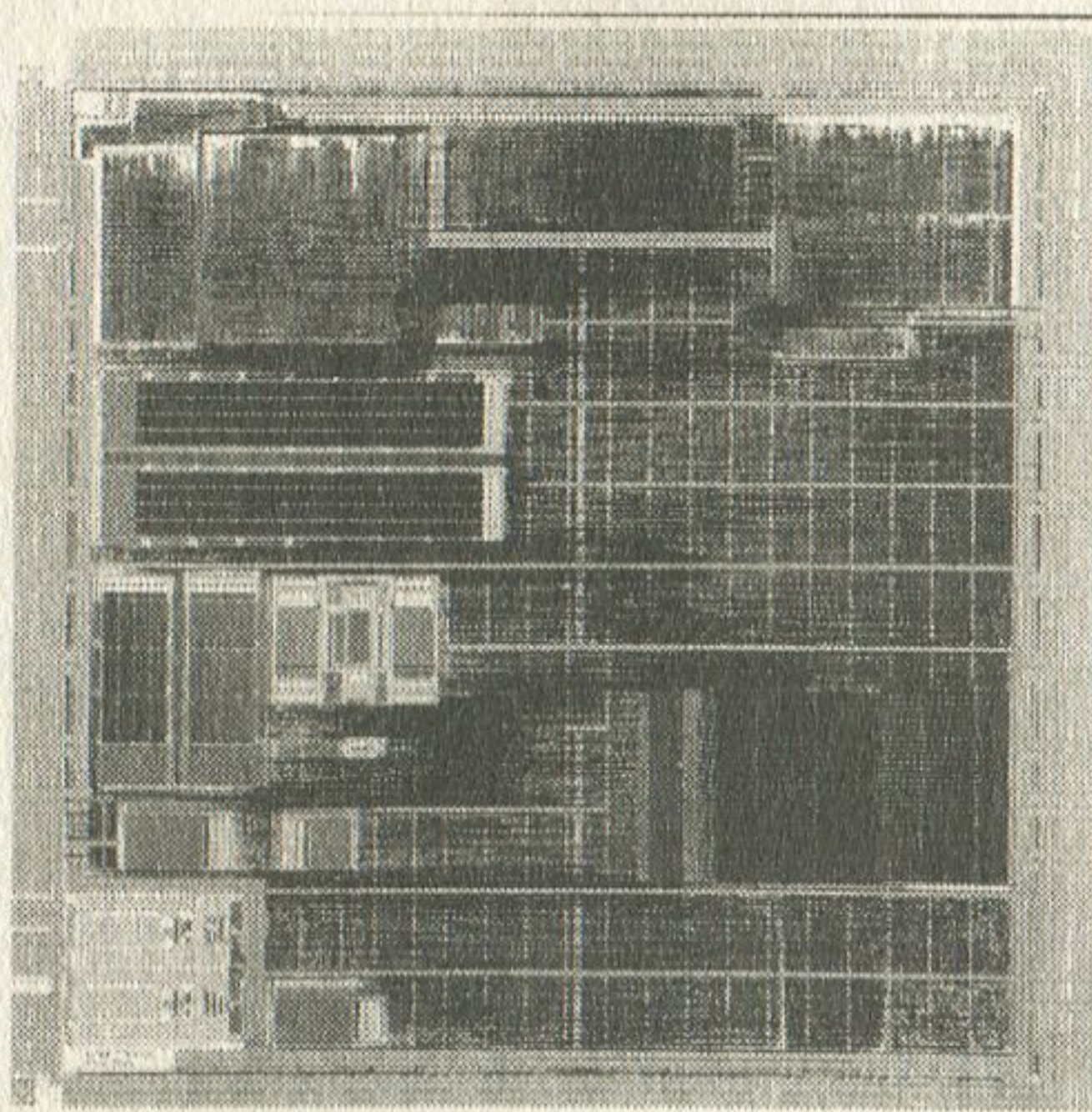
その他のパーツ仕様について

DCの内部を構成するCPUなどは、DCの開発と並行しながらつくられている。そのため以下で紹介する製品には現在の最先端技術が使われている。

①日立　SH-4

SH-4は'97年の11月10日に日立から発表された組み込み型マイコンである。このマイコンは、もともとカーナビゲーションの様なマルチメディア機器向けに開発された商品であり、360MIPS（Million Instruction Per Secondの略。CPUの性能を示し、1秒間に実行できる命令数を表す）を実現する。

また、128bitのグラフィックエンジン（32bitの乗算器が4つ並べられたもの）も内蔵されているため2D／3D両方のグラフィックスに対応できる。ドリームキャストでは3Dのみを表示するPowerVR2を補う形だ。ポリゴン表示時に重要な浮動小数点演算機能にも秀でる。

SH4のチップ

製品版のSH-7750がDC用にカスタマイズされた。

②NEC PowerVR2

PowerVR2は'98年5月21日に発表されたNECとVideoLogic社（英）が共同で開発を行った3Dグラフィクス用のLSIである。このLSIは、ピーク時には300万ポリゴン以上を処理することが可能だ。セガのMODEL3が1秒間で表示可能なポリゴン数は約100万であるから、このLSIはその約3倍の処理能力を持っている。

また、トライリニアフィルタリング・テクスチャ（小さな物体にテクスチャデータを貼る時に、テクスチャのイメージが損なわれないようにフィルタリングする機

能）やバンプ・マッピング（物体表面の小さな凹凸を、光の位置に応じて正確に表現する方法）、またモディファイア・ボリューム（物体にあたる影や光の影響を簡単に正しく表現する機能）などの処理もここで行われる。半透明ポリゴンの重ね合わせも、CPU（ドリームキャストではSH—4）に負担をかけることなく、高速に処理することが可能である。

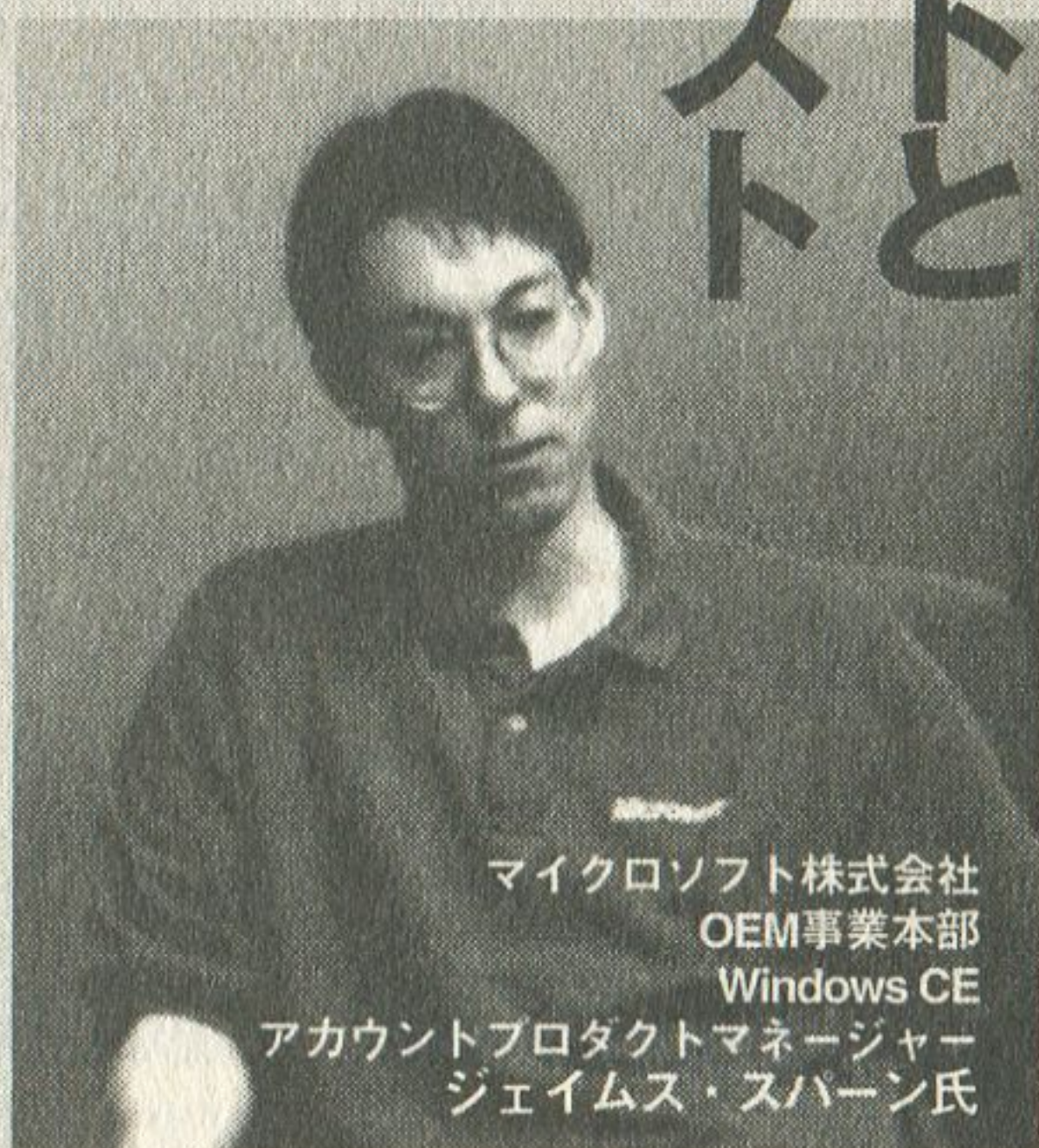
③ヤマハ スーパー・インテリジェント・サウンド・プロセッサ

ゲームの迫力は視覚からのみ伝えられるのではない。ヤマハのこのサウンド・プロセッサでは臨場感溢れるQサウンドを楽しめるようになりそうだ。そのため「DRAGON」には、QサウンドやDirectサウンドへの対応を考慮して、ヤマハのXGというチップの中にあるDSPコードを直接読み込み、使えるといった機能が追加されることにもなっている。

スペックなどに関しては、ヤマハ側からは、いまだに公式な発表がなされていない。

interview **Microsoft**

マイクロソフトとドリームキャスト

パソコン用のOSメーカーとして名だたるマイクロソフト社に、ドリームキャストの展望を話していただいた。

マイクロソフト株式会社
OEM事業本部
Windows CE
アカウントプロダクトマネージャー
ジェイムス・スパーン氏

編：DCにOSを提供するという話は、いつ頃から持ち上がったんですか？

J：もともと'93年にSS用のOSをつくる話があったのですが、その話はSSというハードが複雑過ぎてWindowsにはまだゲームのためのライブラリが提供されていなかったので、タイミング的に早過ぎました。

編：では、DCはその問題をクリアしていた訳ですね。

J：非常にパソコンに近い環境になっているのとDirect Xのテクノロジーが整っているのでセガのビジョンとマイクロソフトのビジョンが共通していたということです。

編：ハードの開発は順調に進んでいるんですか？

J：既にあるグラフィックスエンジンなどを使っていれば、発売は11月20日より早める事ができたかもしれませんが、二世代、三世代先のハードウェアを目指していましたので、今年末の発売になりました。

編：今回はセガと組まれていらっしゃいますが、例えば他のゲームハードメーカーさんなどから同じ様な話は来ていないのでしょうか？

J：ネットワークに繋げるということは、ある意味タイミングがものすごく重要なのです。そう考えた時、今年中にハードを発売できるのはセガしかいないですから。

編：どうしてタイミングが大事なんでしょうか？

J：一番先に出たハードが勝つからです。ネットワーク上の自分の位置付けが一度確立されれば、他がそれを巻き返すのが難しく、よってリードの期間を上手く使って、DCにユーザーが走っていく状況をつくれると思います。

編：DC以外のハードにもOSを供給する可能性はあるでしょうか？

J：DCのパーツは各々、それ専用に特化されているので、他のハードが余程似たようなアーキテクチャでない限り、供給するとしても一から新しいものをつくらなければならなくなりますので難しいでしょうね。

編：個人的な見解で構いませんが、DCは売れると思いますか？

J：当然でしょう（笑）。個人的に言えば、売れないと困ります。DC用には最初からOSがあって、開発ツール環境が最できていて、モデムが標準装備で、極端にハードウェアの性能が高いという事によって成功させる材料は揃っていると思います。

編：最後に一言お願いします。

J：ゲーム機を立ち上げるには自社のコンテンツも当然重要ですが、サードパーティのサポートが最も重要です。開発がし易くて、リスクが低く、参入するためのラインが低いというシナリオを保ち続けることができれば、ずっとトップに立つことができると思っています。

（聞き手・構成　古庄・並河）

盛り上がるPDA市場

公式発表こそされていないが、DC以外にも発売を控えている新ハードは多数ある。中でも今日関心が高まっているPDAを中心に見ていく。

他ハードに先んじてDCの詳細が公表される中、PSの後継機や64DDのその後の進展についての情報は皆無に等しい。現在は、DCを受けてPSの後継機は大幅な仕様変更がなされたとか、64DDの発売日は'98年の末〜'99年春の間になるらしいといった、噂だけが一人歩きする状況が続いている。だが、現在業界の関心は、こうした新ハードよりもむしろ携帯ゲーム機に寄せられている。ビジュアルメモリを既に発売しているセガに限らず、多くのハードメーカーが自社独自の携帯ゲーム機の開発を行っている。ソニー（PS用の超小型PDA）、SNK（ネオジオポケット／DCとの互換性あり）、バンダイ（スワン）、そして任天堂もゲームボーイをN64と接続させることを既に発表している。携帯ゲーム機の魅力は、そのリスクの小ささにある。8ビット、16ビットが主流の携帯ゲーム機に比べ、家庭用ゲーム機のスペックは32ビット、64ビットと上昇し続け、それに比例してソフトの開発コストは、巨額になり続けている。ゲームが外れた時のリスクはハードの進化に伴って大きくなってい

超小型PDA（SCE）

ゲームボーイカラー（任天堂）

interview　SETA

N64サードパーティインタビュー

N64のソフトを開発されている株式会社セタ開発部部長の真田氏にDCと64DD像についてのお話をうかがった。

株式会社セタ 第二開発部 部長 真田敏之氏

編：先日セガから発表がありましたDCという新ハードをどう思われますか？

真：任天堂さんにしろ、ソニーさんにしろ自社でOSをつくっているんですが、マイクロソフトのOSというのが開発環境的に間口を広げたというイメージはありますね。

編：DCにはモデムが標準装備されていますが、ネットワークゲームは流行ると思われますか？

真：通信費やインフラの問題がありますからね。電話代などがアメリカ並みに安くなれば別ですが、すぐというのは難しい気がします。

編：N64にもオンラインゲームが出るかどうか注目が集まっていますが、具体的には……。

真：その方法はウチが提案するかも知れないし、他のソフトメーカーがやるかも知れません。

編：自由にデータを書き換えられる64DDの機能は、通信上で活かされるんじゃないですか？

真：そういったことが十分にできる容量が64DDにはありますから。

編：64DDはいつ出るんでしょうね？

真：何とも言えませんね。任天堂さんからの正式な発表を待つだけです。

編：64DDもN64が普及しないことには発売できないということなんでしょうか？

真：そういう部分も確かにありますが、64DDで良いタイトルが出れば、それをやりたいがためにN64本体を買ってしまうという逆効果も考えられますから。多分DCにも言えると思うんですが、コンテンツ次第だと思うんですよね。

（聞き手・構成　並河）

るのだ。そして、あまり動きのいいとはいえない現在の市場の状況。そういった中で、ポケモン、たまごっち、ポケットピカチュウなどのヒットに業界が注目するのも当然の流れだろう。

　また携帯ゲーム機では、単独のアプリケーションとして使用するだけでなく、据え置き型ゲーム機本体からデータを落として遊ぶといった使用方法が可能であり、うまく活用できれば、ソフト単体で行うよりも幅の広い商品展開や、商品自体の寿命をも長くすることも可能だ。現在「ポケモン」を軸にN64のテコ入れを図っている任天堂だが、この試みがうまくあたれば、業界におけるこうした流れは更に加速されるだろう。

　ずばり「来年（'99年）は携帯ゲーム機の年」と言い切る業界関係者も多く、またそれなりに大きな動きも本年中には見られそうだという話もある。これから間違いなく大きな柱となる携帯ゲーム機だが肝心なのはコンテンツ。確かにポケモンは大ヒットしたが、それまでの開発期間もかなり長い。安易な作りのゲームが市場を荒らすようなことになれば、それも夢物語に終わってしまうだろう。

新ハードの方向性

　未知のハードについて期待と共に様々な憶測がなされる中、'98年5月21日に行われたドリームキャストの発表会は、ある意味新次世代機の一つの方向性を提示したと言っていいだろう。

　今回、ドリームキャストに限らず新ハードの情報について目に付いたのは、通信方面に対しての力の入れ具合だ。ネットワークゲームも携帯ゲーム機も、すべて「通信＝対人、コミュニケーション」にポイントが置かれている。PCから始まった「オンラインゲーム」は確かに今後の一つの潮流になりうる存在であり、またこうした環境は、これまで閉塞的な空間で常に遊ばれてきたゲームの形を、また一つ新しいものに変化させるポテンシャルを秘めているのではないだろうか。

セガのビジュアルメモリ。「あつめてゴジラ」が先行発売中。

　インフラ、コストなどが問題とされる通信だが、'98年11月から始まるNTTデータ通信のネットワークゲームサービスなど、通信業界のこうした分野への関心は非常に高く、インフラやコスト面が整備されるのは意外と近い将来の話になるかもしれない。その時にセガがこの時間的リードを保てるか、他者の追随を許すかで、DCの命運は大きく変わると関係者は指摘する。

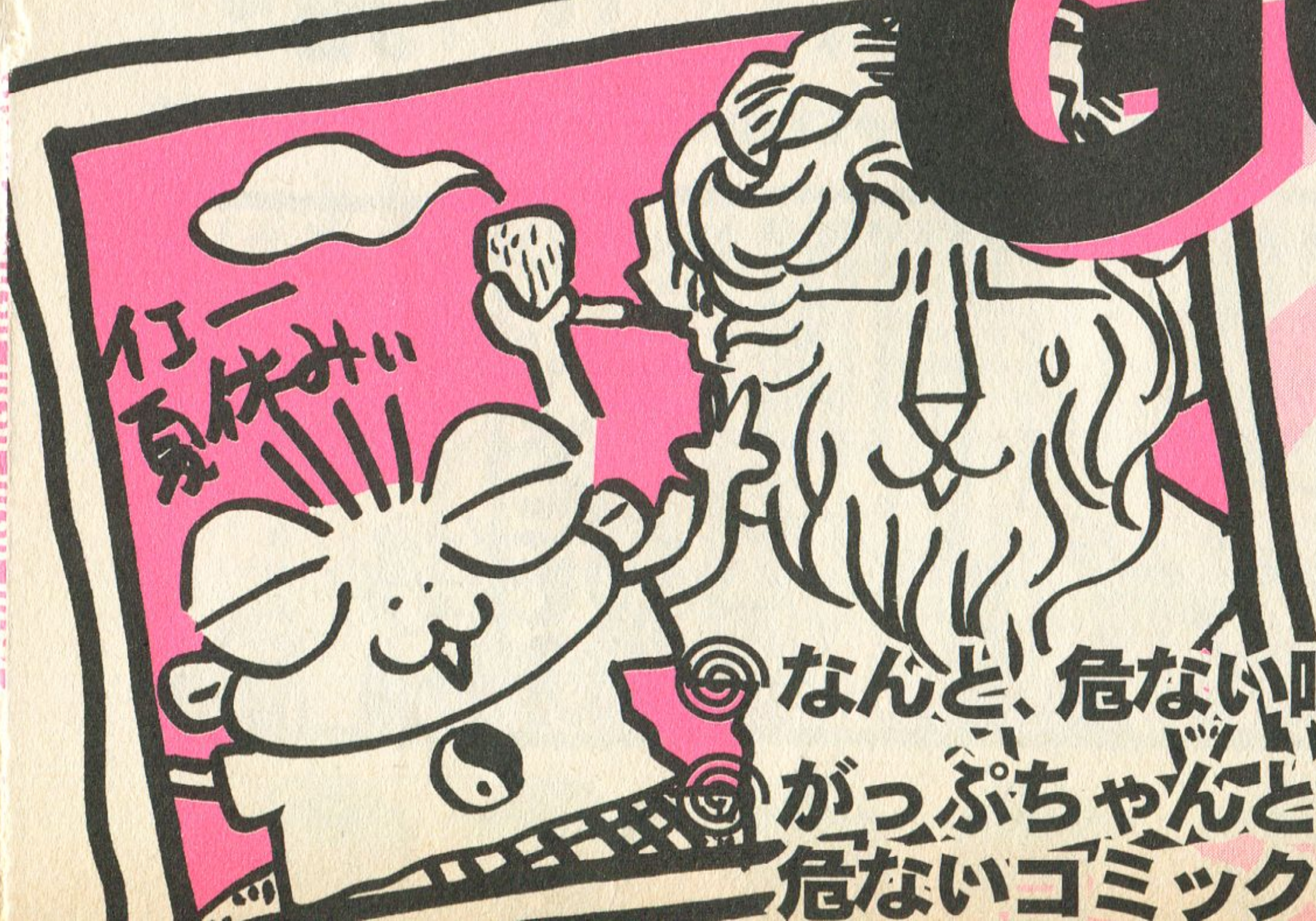
　それぞれの陣営が抱くビジョン。そのビジョンを映すハード。今後数年の後、ユーザーに受け入れられているのは一体どの陣営のビジョンなのだろうか。

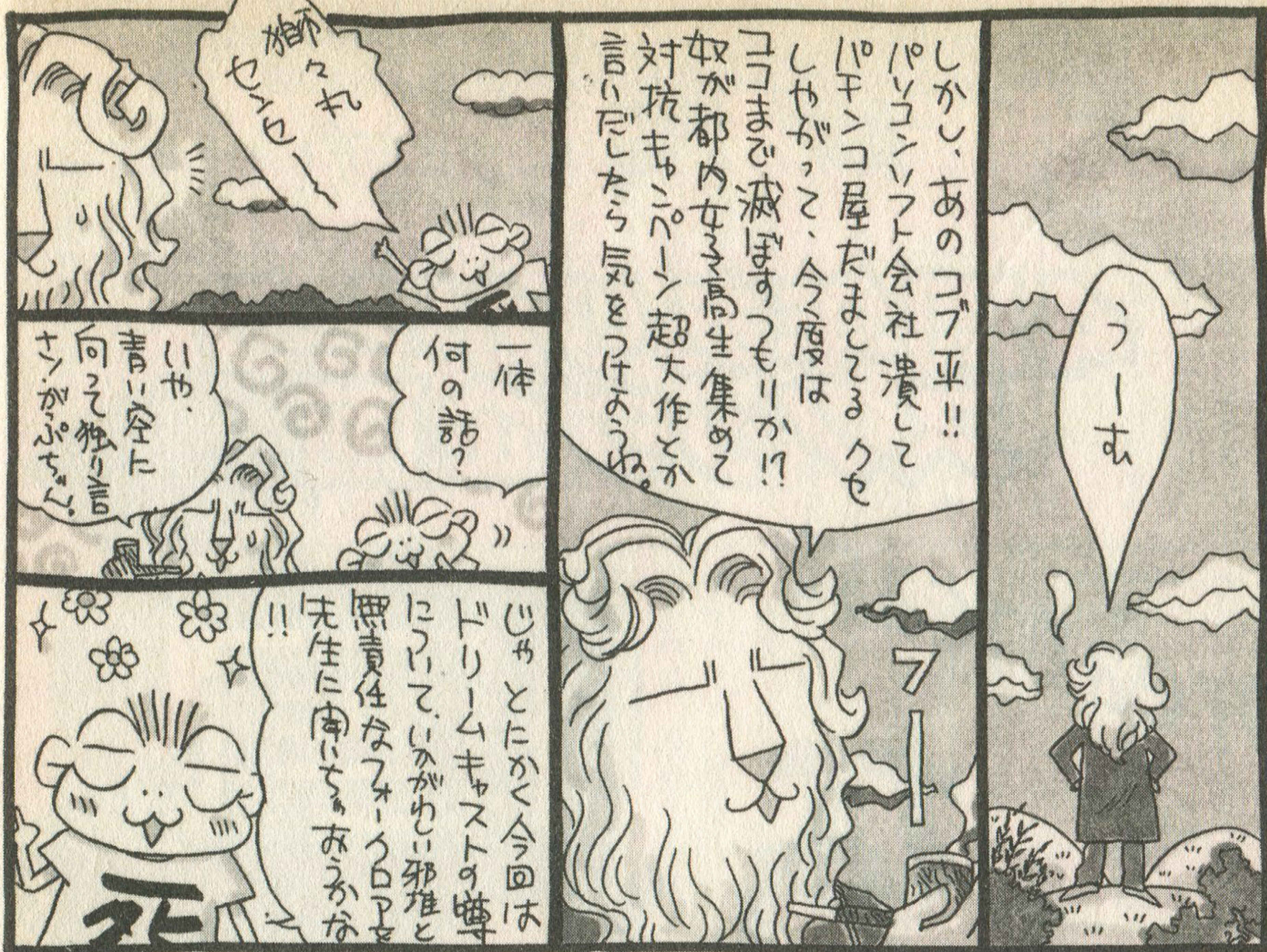
携帯ハードスペック比較

	ビジュアルメモリ（セガ）	超小型PDA（ソニー）	ネオジオポケット（SNK）	スワン（バンダイ）	ゲームボーイカラー（任天堂）
発売日	'98／7／11（先行発売） '98／7／30（一般店）	'98年冬？	'98年10月下旬	未定	'98年9月下旬
価格	￥2500	未定	￥2500～5000	￥5000以下	￥8900
CPU	超省電力8bit	ARM7T （32bitRSCプロセッサ）	16bit	—	—
メモリ	128Kbyte	2Kbyte（SRAM）	—	—	—
ディスプレイ（LCD）	48×32dot モノクロ	32×32dot モノクロ	160×152dot モノクロ8階調	モノクロ液晶 （横長だが縦にも使用可）	反射型TFT カラー液晶
電源	ボタン電池×2	—	単四×2	単三アルカリ×2	—

特別袋とじ

ゲーム批評 4周年ありがとう スノッブ企画

Dreamcast 危ない噂でGO GO!!

◎なんと、危ない噂100連発

◎がっぷちゃんと獅子丸先生の危ないコミック番外編!!

GO! 百連発
袋とじ特別企画 ドリキャスに関する噂

・価格は25000円前後らしい。
・32800円かもしれないらしい。
・高く見積もると35800円ぐらいらしい。
・「ドリームキャスト」のオフィシャルの略称は「DC」らしい。
・最近になってOSが変更になったらしい。
・セガ「ドリームキャスト」社、分社の噂。「ドリームキャスト」というイメージを前面に押し立てているセガだが、これがうまく軌道にのれば、家庭用ハード部門を切り離して新しい会社を作るのではという憶測が乱れ飛んでいる。ハードにロゴが

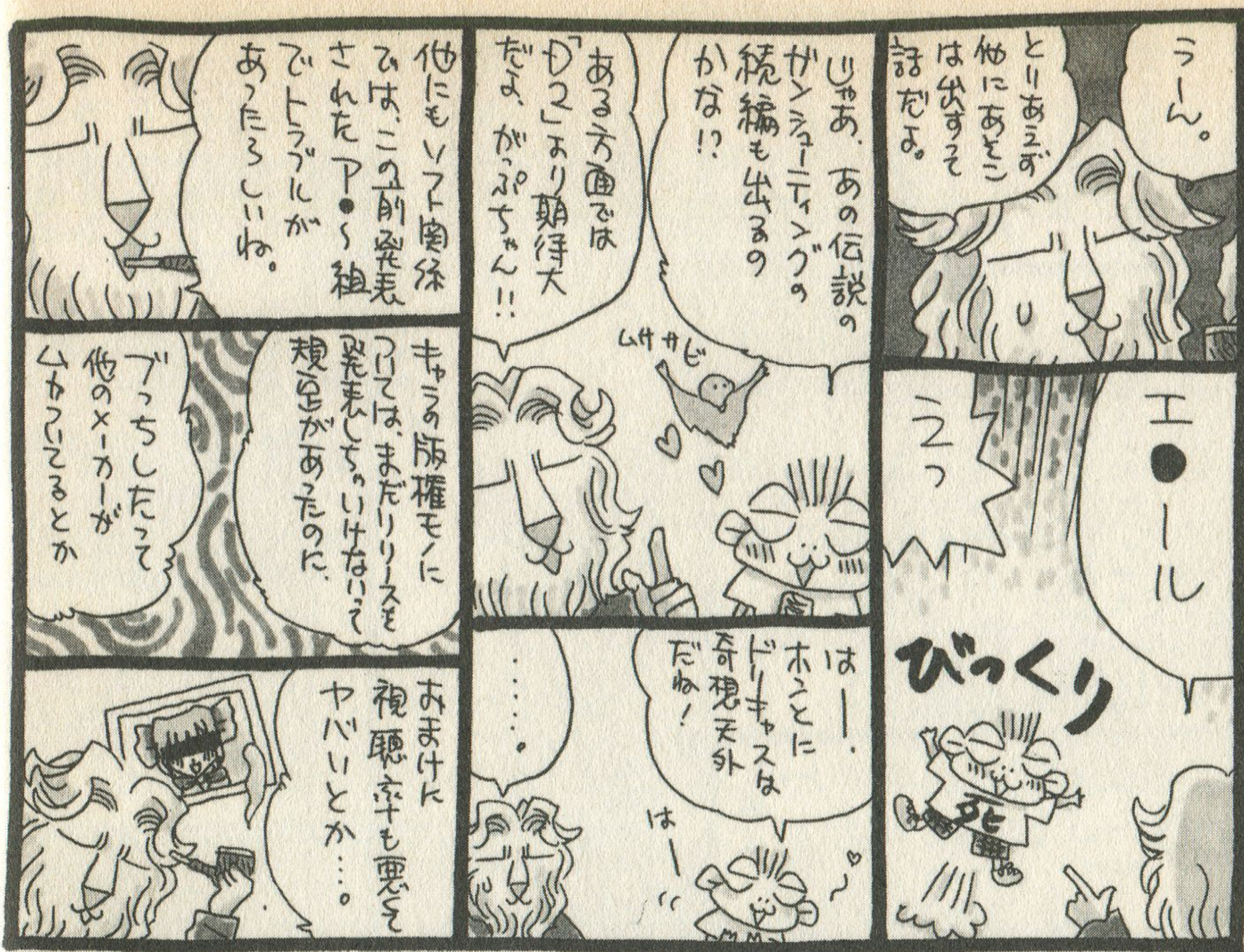
Dreamcast 危ない噂でGOGO!

入らなかったことからそんな話になったのだろうが、先行きが不透明で3年で様相が一変する家庭用ハードとつきあうには案外いい方法かもしれないぞ!
・ナムコが参入決定らしい。
・ナムコのDC第一弾は「ダンシングアイ」らしい。
・カプコンが参入決定らしい。
・「ストⅢセカンドインパクト」が当然のように出るらしい。
・当然「ストZERO3」も出るらしい。
・「ウォーザード」を出して欲しい。
・「バイオハザード3」ではないシリーズ作品を出すらしい。
・「ナオミ」という開発ネームのDC=アーケード互換基板の開発が進んでいるらしい。
・とりあえずハドソンが「桃鉄」を出すらしい。
・DCの開発ツールはワープ主体に動いているらしい。
・普通のメーカーには開発ツール2~3台なのに、ワープには十数台あるらしい。
・それほどセガは「Dの食卓2」に期待しているということなのか!
・セガ社員は大鳥居駅前のモスバーガー内での私語禁止らしい。
・うずまきマークは「ポケモン」のニョロゾから取ったらしい。
・うずまきマークは飯野さんが作ったと言ってた人がいたけど、本当?
・やっぱり「サクラ大戦3」が出るらしい。
・DCオリジナルの「電車でGO!」が出るらしい。
・セガの自社タイトル第一弾は「GODZILLA」。先に発売された「あつめてゴジラ」とリンクするらしい。
・任天堂はゲームボーイに代わる新携帯ゲーム機を開発中らしい。
・また任天堂は256ビットマシンを制作しているらしい。
・DCでは18歳以上推奨ソフトは出ないらしい。これに関してはセガから、そういった主旨が実際に伝えられているという。サターンの後継機として、そうした部分に期待した人にはがっかりする話。サターンの今後に期待しよう。ちなみにDCの倫理規定はCESA倫に準じるという話だぞ。
・DCの発売と同時に本当は「バーチャファイター3」「バーチャストライカー2」「バーチャロン(通信

対応)」を出したかったらしい。
・ハードと同時発売タイトルは「セブンスクロス」と「戦国TURB」だけになるらしい。
・「Dの食卓2」は来年に延びるらしい。
・7月上旬時点でまだ開発機材が行き届いていないらしい。
・開発ツールにはバグが多く、バグの質問をすると訳の分からない返答が返ってきて、その後いつの間にかツールの修正で対応されるらしい。
・6月16日の「ソニックアドベンチャー」発表会は、8月22日に本格的な発表会を行うということの発表会だったらしい。
・「ソニックアドベンチャー」のソニックは黒いらしい。
・SH4はグラフィックエンジンが128ビットであって、CPUは32ビットらしい。
・「アキハバラ電脳組」は「たまごっち」みたいな育成ゲームらしい。
・「スペースファンタジーゾーン」が出るらしい。
・スクウェアが参入するらしい。
・「FF9」「FF10」はDCで出すらしい。
・DCの内部にはいろいろ問題があるらしい。ソフトツール、グラフィックツール、サウンドツールの足並みが揃ってないらしい。
・とあるメーカー関係者が語った話だが、128ビットマシンと勘違いされているDCの次は256ビットマシンだろうという発想が見て取れる。おそらく嘘。64DDが控えており、N64も北米で好調な今、まさかそれはないとは思うが。だいたいN64でさえ、まだ本体の能力を使い切れていない状況で、256ビットマシンなど必要あるのだろうか。
・ビル・ゲイツはDCの正否にあまり興味がないらしい。
・サターン版32Xみたいなものが出るらしい。
・3D主体のDCだが、2Dの表示がどうなるのか等の基本的な内部仕様が決まっていないらしい。

・元々DCに乗る予定だった3D○○のボードがパワーVRに変更になったらしい。
・そのため3D○○の株価が暴落したらしい。
・そのためセガと3D○○はアメリカで係争中らしい。
・DCでゲームを出すにはまずセガに企画書を通す必要があるらしい。
・マニアックな企画は通りにくいらしい。
・ギャルゲーはほとんど企画書が通らないらしい。
・唯一「メルクリウスプリティ」が通ったらしい。
・多●田氏がからんでいるかららしい。
・DCでギャルゲーを出さない分、セガサターンを本気でギャルゲーマシンにするつもりらしい。
・DCは本気で子供受けを狙っているらしい。
・「モンスター」という単語が入ったタイトルが「子供に怖いイメージを与える」ということで名称変更の指令が出たらしい。
・「ポケモン」だってモンスターって入ってるのにね。
・DCの通信関連の仕様がまだ決まらず、完全にデッドスペースになっているらしい。

ゲーム批評4周年スノッブ企画

・DC発表は当初6～7月の予定だったらしい。
・DC発表は3～4月の予定だったが、ヤマハのサウンドチップの開発が遅れたため、5月になったらしい。
・「あつめてゴジラ」は初回二万個だったらしい。即日完売だったらしい。
・データイーストは大変らしい。
・裏ニックネーム「ドリカス」はセガ社内では禁句らしい。
・「ソニックアドベンチャー」も「GODZILLA」も内容未定らしい。
・DCの宣伝費は100億円らしい。
・「人生は退屈だ」のCMは本当に退屈だったらしい。
・しかも某団体からクレームが入り、言い訳テロップが挿入され、それでも早々にうち切られたらしい。
・湯川専務のCMは、当初入交社長がやる予定だったらしい（本人が嫌がったらしい）。
・元小錦がCMに出る案もあったらしい。
・DCを全面に押し出したCMは9月かららしい。

・誰もが注目し、だれもがその詳細を知らない十字キーの謎。任天堂が特許を持っているというのは大変有名な話だが、今回DCはこれを採用。コントローラ内部の構造が大きく違うのか、使用料を払っているのか。セガ関係者によれば、法律的に問題もない形で進んでいるとのことだ。両社とも公式にはノーコメントなのはなぜなのだろう。
・やっぱり中古は禁止らしい。
・あるメーカーでは、古い開発ツールで作ったモデリングが新しい開発ツールで開かず、1から作り直したらしい。
・しかもモデリングデータをTV画面上に表示できず、パソコン画面で表示しているらしい。
・セガは流通を現状の3分の1〜4分の1に減らすらしい。
・セガ本社の最寄り駅「大鳥居駅」は長年の工事が終わり、かなり綺麗になったらしい。嬉しい。
・NEC　ICのDCタイトルは格闘ゲーム1本と、キャラゲー2本らしい。
・セガは2000年までに1450億円もの社債を償還しなくてはならないらしい。

Dreamcast危ない噂でGOGO！

・DCは社運をかけた大バクチらしい。
・せがた三四郎もドリキャスを応援しているらしい。
・メガドラ最後のソフト「ジ・ウーズ」は30000円以上の値で取り引きされているらしい。
・セガの会議は長いらしい。
・竹崎さんは連日の会議でやつれているらしい（ガンバレ竹崎さん！）。
・原宿駅前にセガのビルが出来るらしい（建築を請け負っているのは「入交建設」らしい）。
・海外のDCは黒いらしい。
・海外のDCは通信機能がないらしい（別売りらしい）。
・アメリカでは日本発売の一年後に発売らしい。
・DC本体にはマイクロソフトのロゴは入るがセガのロゴは入らないらしい。
・実はまだDCができていないらしい。かなり強引な発表だったらしく、ハードの細かい仕様がきちんと決まっていないらしい。入交社長と仲のいい飯野社長の「D2」発表会の為にあの日になったとの、やっかみ半分の噂も流れる始末。各パーツの完成がスケジュールどうりに動いてい

あのNEC HEの社運をかけた2タイトルはどう？

NEC的には15万本売れないとヤバいって話だぞ。

ふーん売れるといいね。

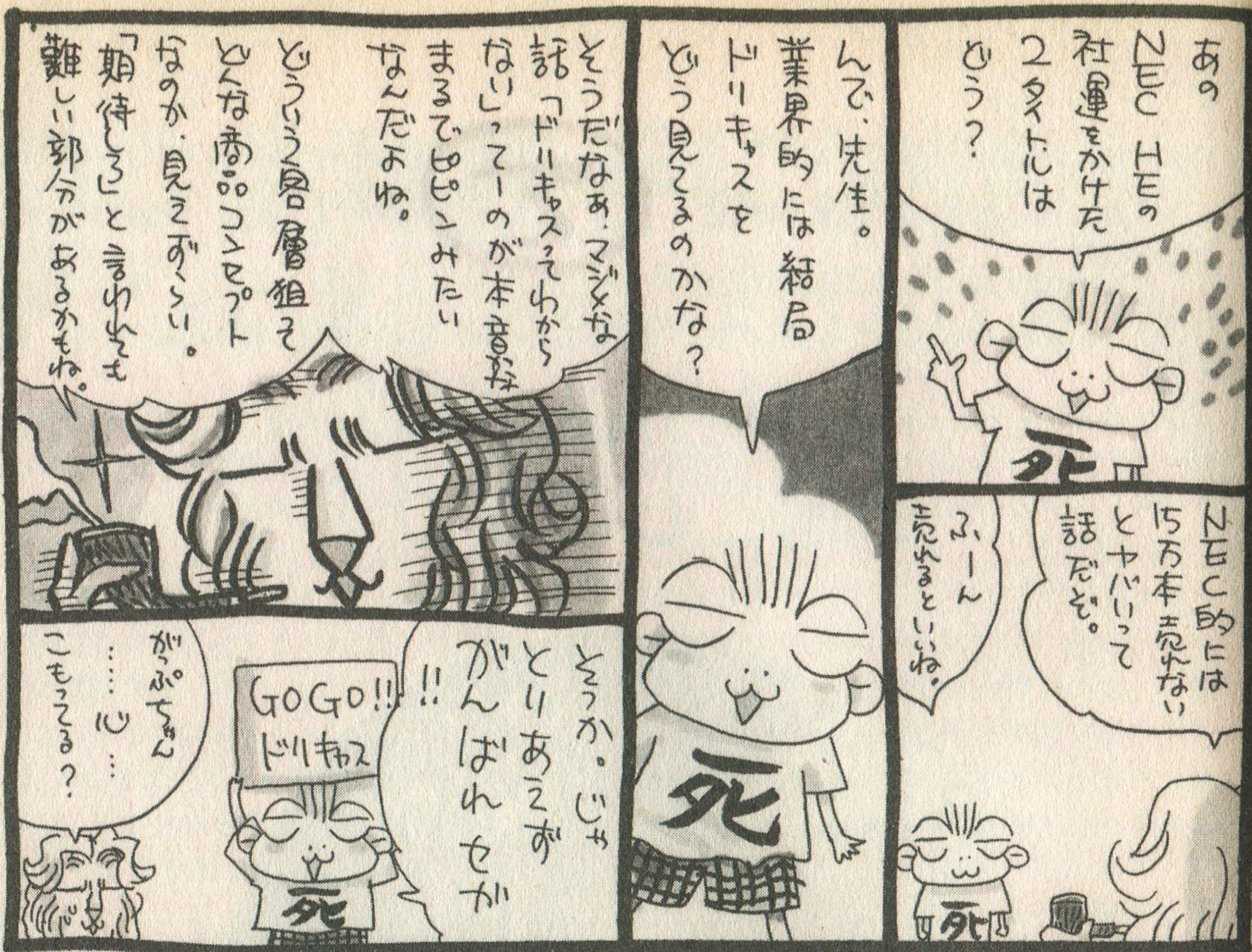
んで、先生。業界的には結局ドリキャスをどう見てるのかな？

そうだなあ、マジメな話「ドリキャスってわからない」ってーのが本音なまるでピピンみたいなんだよね。

どういう客層狙ってどんな商品コンセプトなのか、見えずらい。「期待しろ」と言われても難しい部分があるかもね。

そうか。じゃとりあえずがんばれセガ!!

GOGO!!! ドリキャス

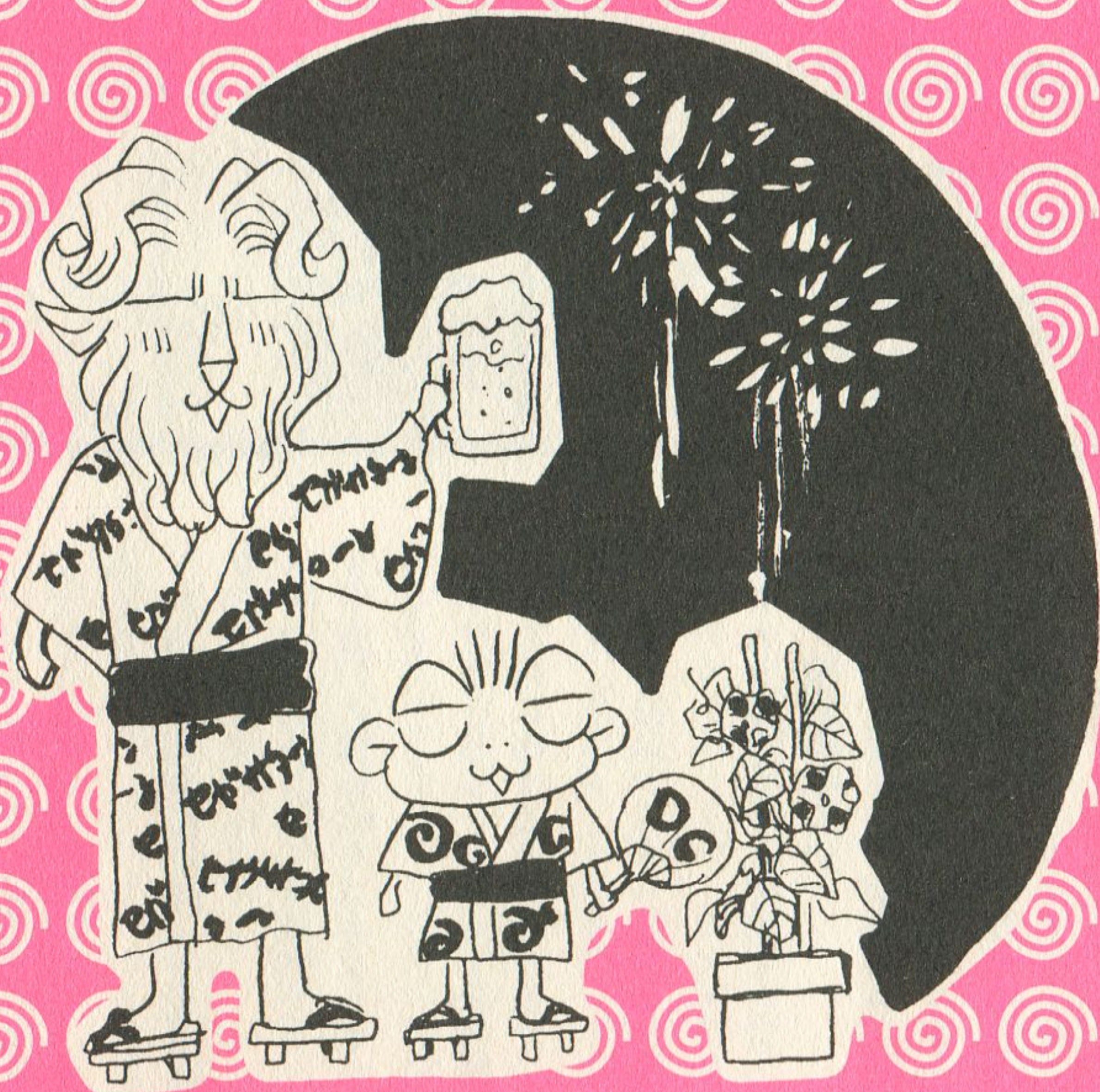
がぶちゃん……心…こもってる？

ないのは本当のようだが、発売日には絶対に間に合わすだろうというのが、業界の一致した見方。
・サターン専門誌はネタ切れで大変らしい。
・サターン専門誌はいつタイトルに「DC」を入れるか牽制しあっているらしい。
・大友克洋監修のゲームが出るらしい。
・セガのコンシューマ部門とアーケード部門の関係はギスギスしているらしい。
・「オラ・タン」はハード発売から半年以内に出すよう命令が出ているらしい。
・いまさら「バーチャ3」が出るらしい。
・でもセガサターンで出すと言った手前、検討中らしい。
・「セガラリー2」が出るらしい。
・「デイトナUSA2」が出るらしい。
・「ダイナマイト刑事2」が出るらしい（続編ばっかりやな）。
・「NiGHTS2」が出たらいいな。
・なんかサッカーゲームが出るらしい。
・ボクシングゲームも出るらしい。
・どうやら「エコー・ザ・ドルフィン」の新作が出るらしい。
・そして「トゥームレイダー」の新作も出るらしい。
・あと「QUAKE2」が出るらしい。
・「Incoming」とかが出るらしい。
・「レイマン2」（何それ？）が出るらしい。
・素晴らしいことに「モータルコンバット4」が出るらしい。
・やっぱり「SPIKEOUT」が出るらしい。
・「レンタヒーロー」は出ないらしい。
・DC本体、11月20日の発売は無理らしい。

（袋とじ構成：編集部）

ゲーム批評4周年スノッブ企画

んじゃまたねー♡

イラスト／まんが：さいとーあゆみ

いやー　なんつーか
夏ですねぇ　花火ですねぇ
みなさんいかが
お過ごしですか？

いやー夏はゲームとゲーム批評
危ないウワサがいっぱいだよ
これで君もスノッブ野郎の
仲間入りだ!!

DC愛称勝手に決定！

巷じゃ「DC」やら「ドリキャス」やら呼ばれているようだが、ホントにそれで満足なのか？　満足できないならこれを読め。

定着するハードに必ず愛称ありき。ファミリーコンピュータの愛称「ファミコン」はその後継機の名称に正式採用。スーパーファミコンが誕生する。現行機Ｎ６４はロクヨン。ＣＭでも「ロクヨンGETだぜ！」と連呼され、64DDもロクヨンディーディーだ。任天堂、愛称には柔軟だな。

さてＳＣＥのプレイステーションは、ＰＳ（ピーエス）やプレステと呼ばれることが多い。「プレステと呼ぶな」なんて広告もあったけれども。

ではセガは？　SC－1000やSC-3000は愛称以前に普及率に問題が。マスターシステムは愛称が出来る前にどこかへ旅立った。そしてメガドライブ。ここで初めて「メガドラ」という愛称が。おめでとう！　セガ。ちなみにMDユーザーはメガドライバー。日本語で「100万倍運転手」。よく分からないけど100万倍なのでうらやましい。と、上り調子でサターンへ。サターンは、サターンは、あれっ？　サターンはサターンだ。ＳＳ（エスエス）ともいうけど。　そしてドリームキャスト。既に「ＤＣ」やら「ドリキャス」などと呼ばれている。セガ的には「ＤＣ」でいく気配濃厚だが、押しつけの愛称は嫌だし「ドリキャス」の「キャス」の部分が気が抜けた感じでいやだ。そこでゲーム批評編集部が勝手に愛称を決定しよう。使うかどうかは君次第だが、定着すれば君は歴史の生き証人だ。

その名は…　ＤＣの愛称

まずは短縮形。ドリームキャストをとりあえず短縮。「ドリスト」「ムキャスト」「リームキャ」……「ドリー」「ムキャ」……「ド」……。「ムキャ!!」はなんとなくこころ惹かれるな。

次はアルファベット。「ＤＲ」じゃドクターだし「ＤＡ」じゃ「ダ」だし「ＤＥ」じゃ「デ」だし。「ＤＣ」が収まりがいいな。　それならイメージ。ドイツの自動車フォルクスワーゲンはその形状からビートル（かぶとむし）と呼ばれる。ではドリームキャストは？　やっぱりあの渦巻マークだろう。でも蚊取り線香、バカボン、ロールケーキなんていうのは使い古され気味なので別路線を。渦巻は英語で「スパイラル」。それにイメージカラーを組み合わせ「オレンジ・スパイラル」というのはどうだ！　なんかすごくかっこいいぞ。かっこいい。かっこいいんだが愛称には長すぎ。略して「オレスパ」なんてどうよ？　「子供にオレスパ」「昼下がりにオレスパ」。「俺のスパゲッティ」みたいでなんかイタリアン風味。

和風なら「夢を投げかける」ハードで「夢投」（むとう）「投夢」（とうむ）。さびれたスナックみたいだ……。

うーん「ＤＣ」とか「ドリキャス」に落ち着くのが無難か？　そうだ！　愛称なら短い方がいい。それも極端に。ドリームキャストの愛称は「Ｄ」に決定！！　唐突すぎる？　そう？　だってあの渦巻、○○○○の○○○○が……（以下削除）。

ゲームはどう変わる？

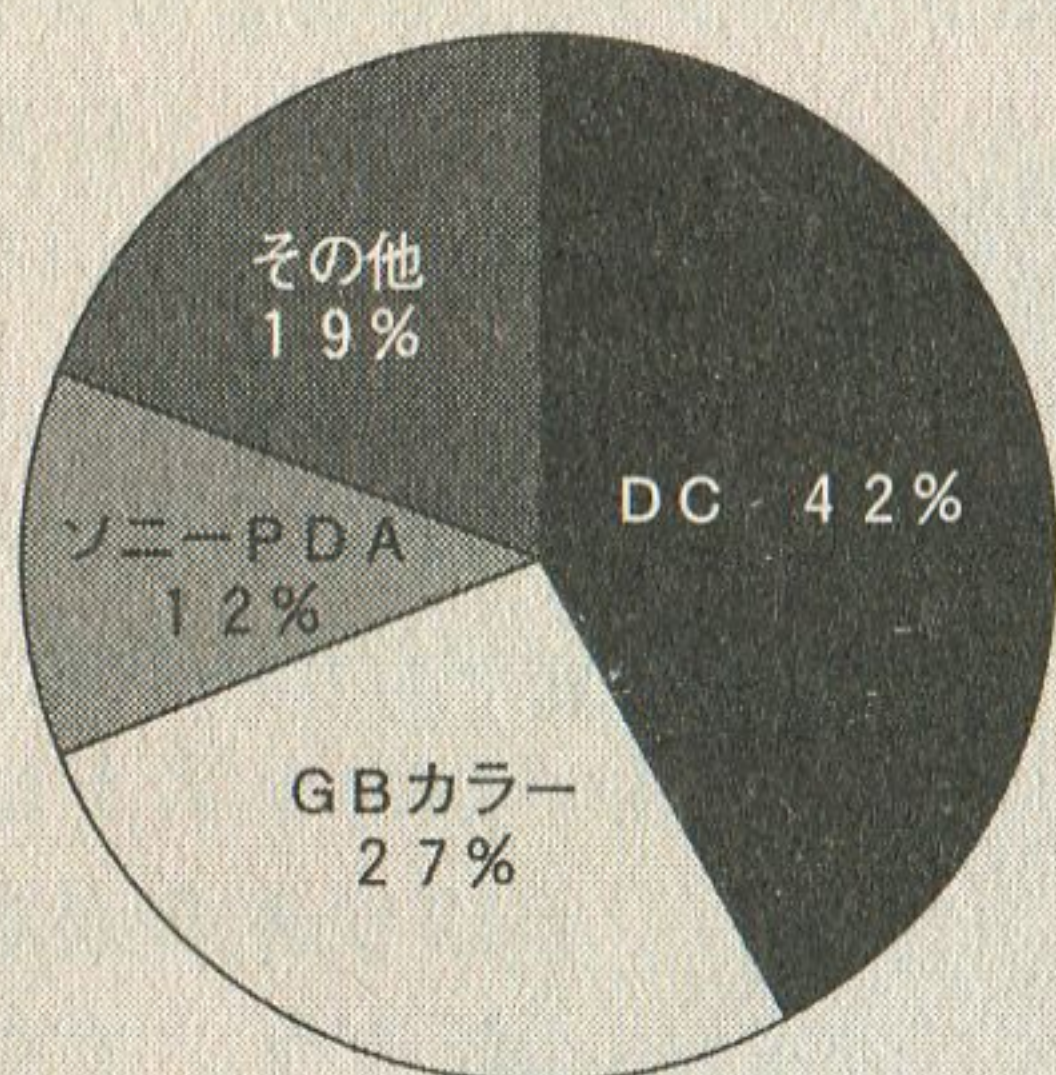
ドリームキャストで何が変わる～ソフトメーカーアンケート

ハード主導からソフト主導へ。32ビット機の登場で様相の変化したゲーム業界に吹いたDCという新しい風。ソフトメーカーはDCをどう見ているのだろうか。

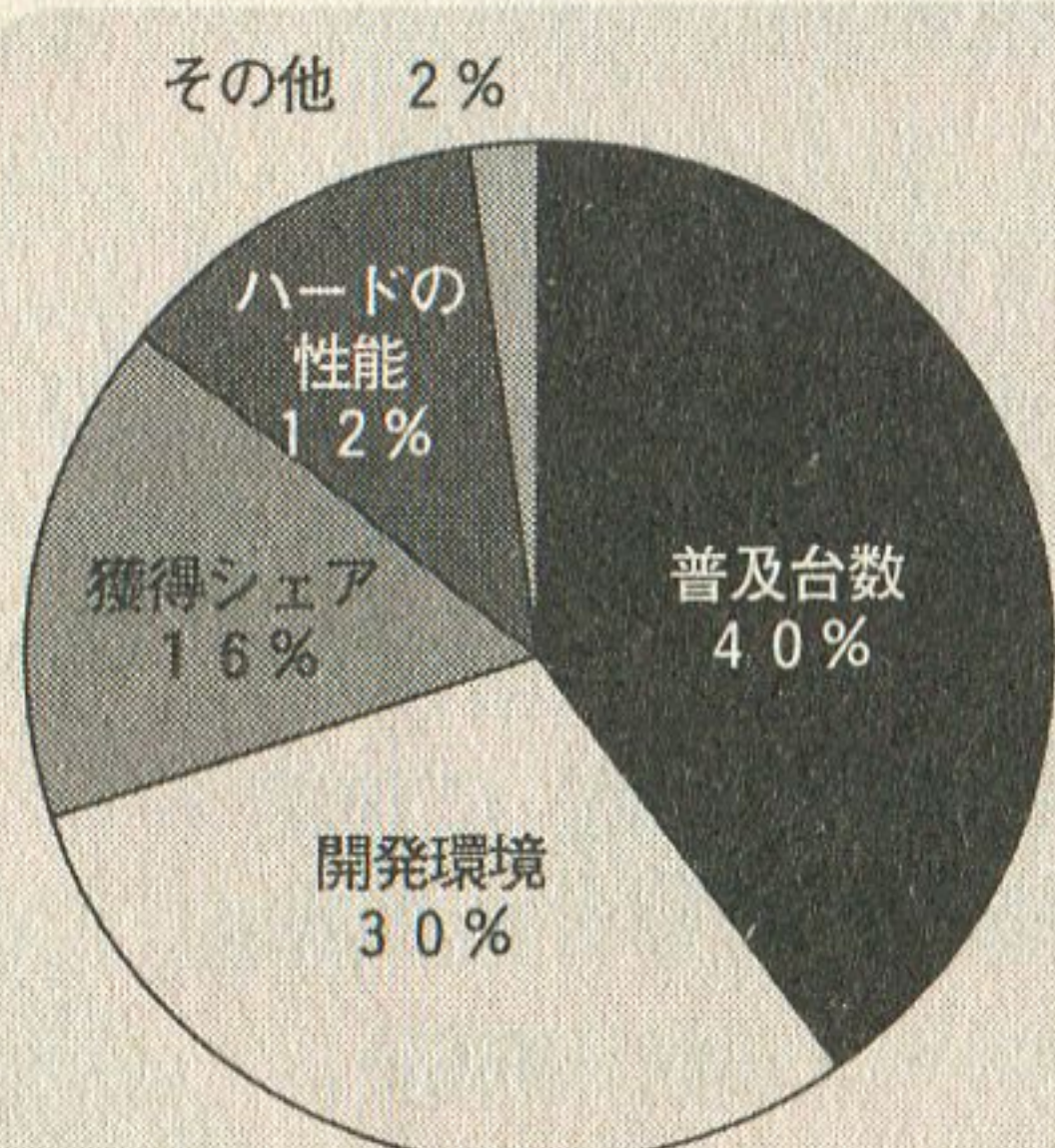
メーカー50社に緊急アンケート！

新ハード「ドリームキャスト」の発表や携帯ゲーム機の流行、ネットワークゲームの広がりなど、ゲーム業界に新たな変革の時代が訪れようとしている。それではハードの命運を握るソフトメーカーはこのDCに対してどのような印象を持っているのだろうか。ゲーム批評編集部では、国内ソフトメーカーにアンケート調査を実施した。以下はその結果をグラフにしたものである。

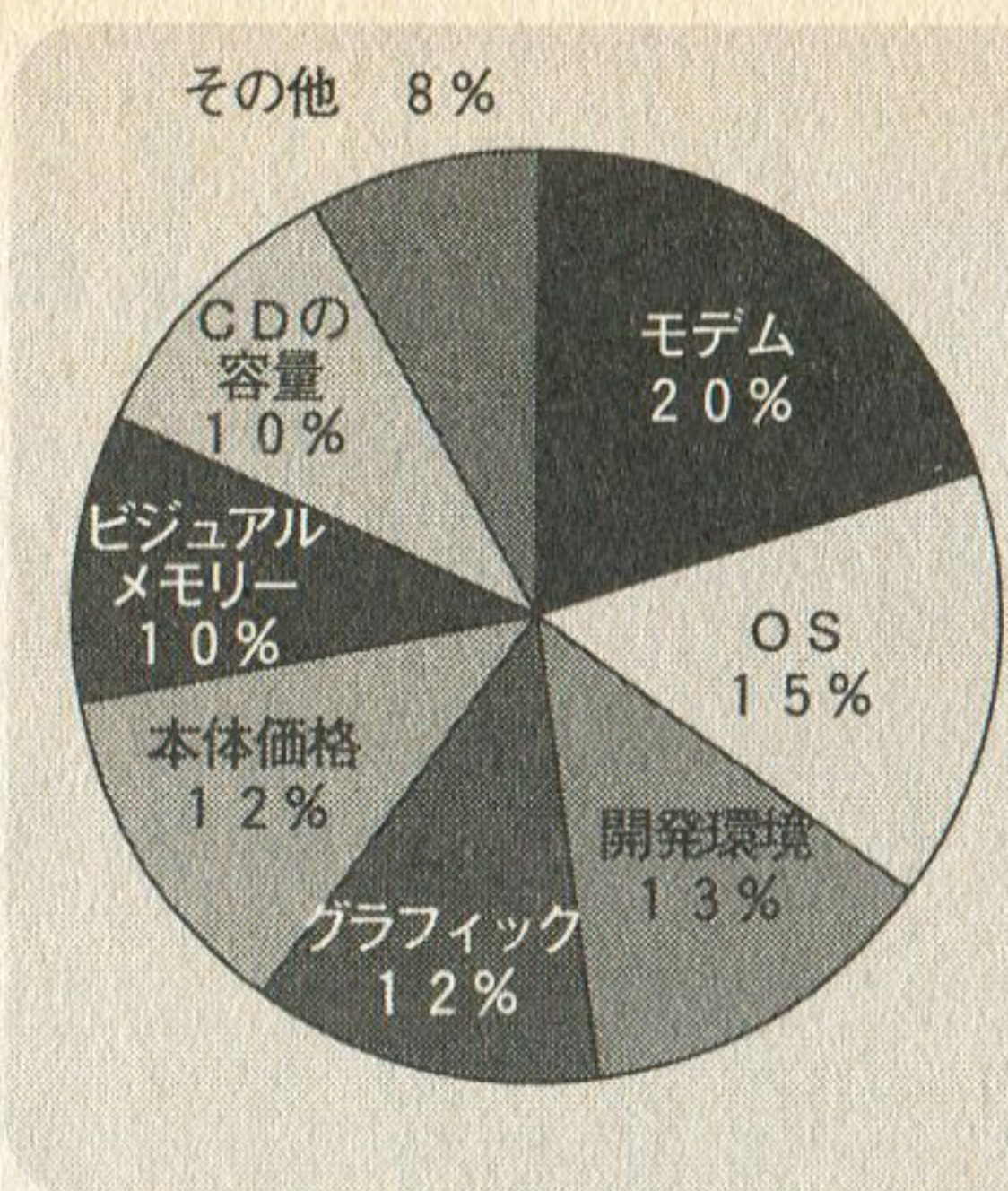
設問1：新ハードの中で一番魅力を感じるのは？

回答	割合
DC	42%
GBカラー	27%
ソニーPDA	12%
その他	19%

話が具体的な段階に入っているせいもあってか、DCがトップとなった。その理由で一番多いのは「ハード性能が従来機より優れている点と、今まで不可能であったゲーム中の表現（容量）が可能になった為」（ケイブ）という意見に代表される、現時点で発表されている性能の高さだ。これに続くのが任天堂のゲームボーイカラーとソニーのPDA。「（ゲームボーイカラー）差別化されたハードであり、世界に通用する」（コナミ）「（ソニーPDA）PSと連動した新企画等、将来の可能性を感じる為」（スクウェア）。携帯ゲーム機に対するゲーム業界の関心の高さを裏付けた格好だ。

設問2：サードパーティとして参入を決定する基準は何ですか？

回答	割合
普及台数	40%
開発環境	30%
獲得シェア	16%
ハードの性能	12%
その他	2%

やはりハードの普及台数が一番大きいようだ。2番目に挙げられた開発環境の問題は次の設問にも絡んでくる。

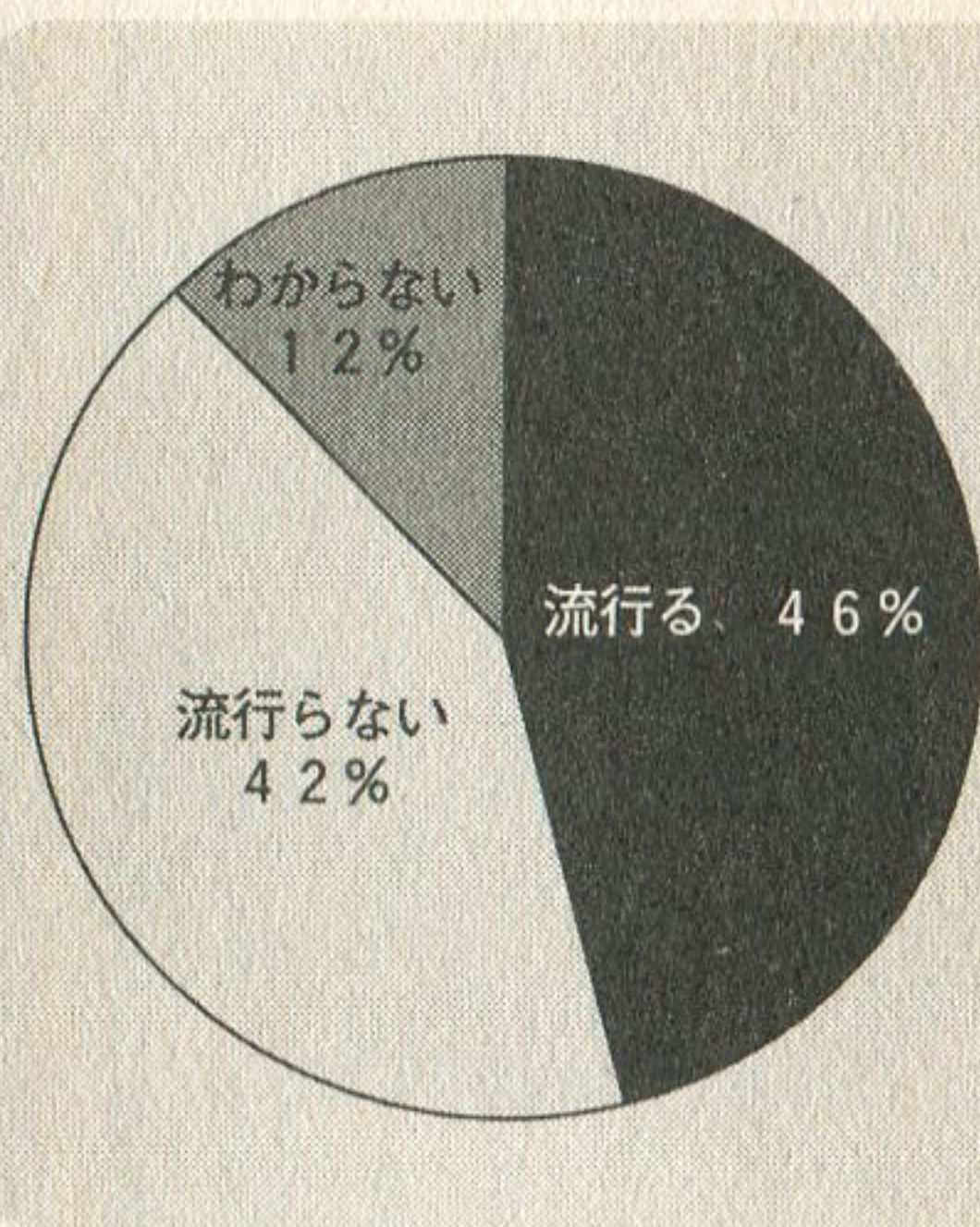
設問3：DCで最も注目していることは何ですか？

項目	割合
モデム	20%
OS	15%
開発環境	13%
グラフィック	12%
本体価格	12%
ビジュアルメモリー	10%
CDの容量	10%
その他	8%

やはり家庭用ゲーム機として初めて標準装備となったモデムに注目が集まっている。また開発環境とそれに関わってくる要素への関心が非常に高い。環境、OS、グラフィック、容量を合計すると全体の5割を超えている。サターンで不評だった開発環境の問題を、セガがどのように解消していくのかという点に注目が集まった結果ではないだろうか。

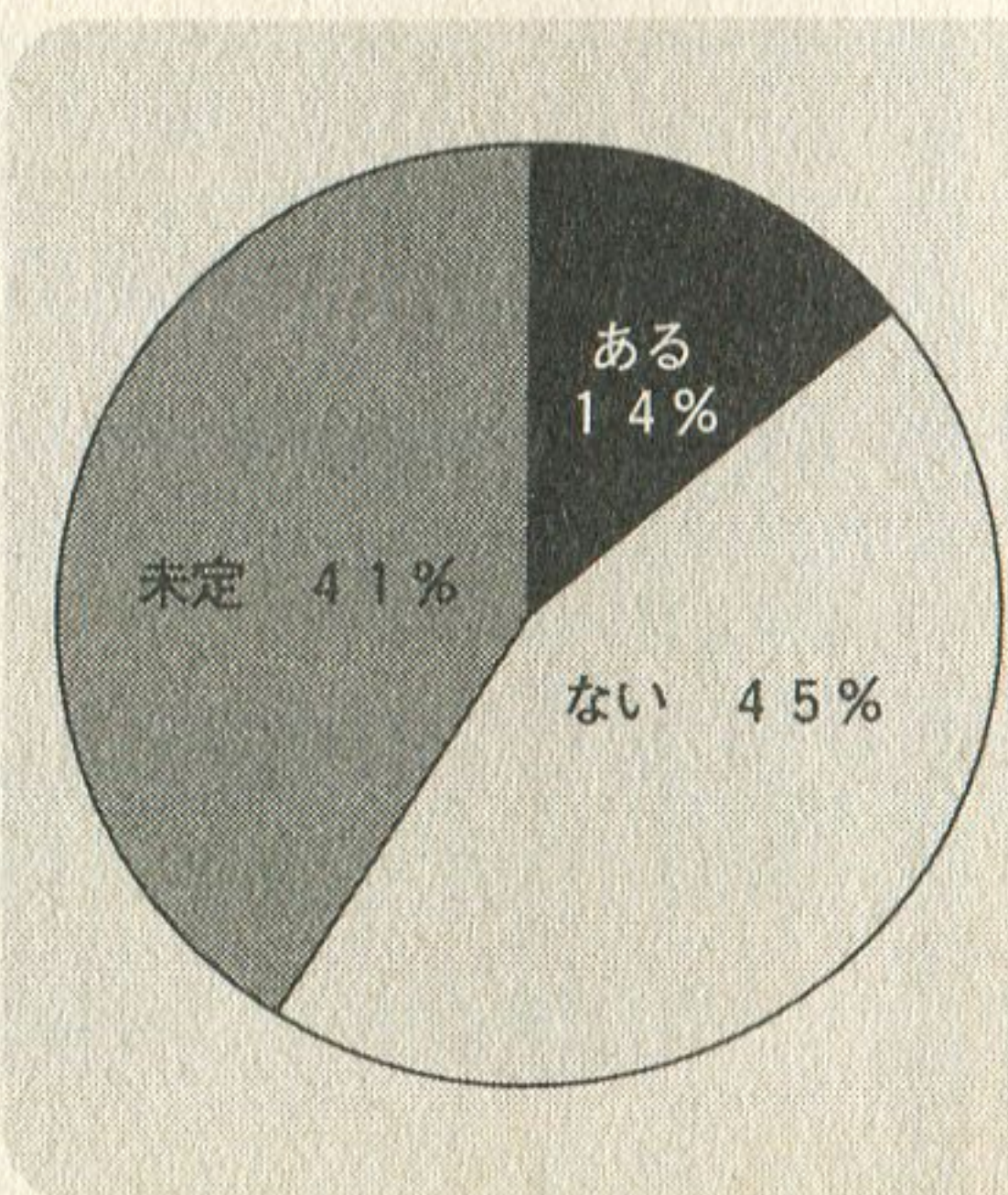
設問4：DCのマイナス面はどこにあると思いますか？

こちらで用意した選択肢以外の答えが多かった為、この設問に関してはグラフを掲載できません。回答の中で最も多かったのは「開発環境」で、全体の30%。設問3でも注目を集めていた要素だが、WindowsCEの採用といった開発環境の改善は、サードパーティには現状では受け入れられていないようだ。この設問に関しては、「その他」として具体的にその内容を記したメーカーが多かったが、そのほとんどが技術的な話ではなく、セガの企業姿勢やイメージに関するものだった。「ブランドイメージ」（D社他）「魅力のあるソフトを出せるかどうか疑問」（B社他）。「サードパーティとのコミュニケーション」（KAZe）。「サターンのイメージを引き継ぐこと」（ケイブ）。「CM（プロモーション全体）」（P社）。中には「プラットフォームフォルダーとしての取り組み方が変わらなければ全てマイナス要因」（H社）という厳しい意見もあった。

設問5：DCにはモデムが標準装備されていますが、ネットワークを利用したゲームは流行すると思いますか？

回答	割合
流行る	46%
流行らない	42%
わからない	12%

「流行る」「流行らない」という答えがほぼ拮抗している。ネットワークゲームの可能性については認めるメーカーが多いものの、現状日本のインフラ（社会資本）が整備されていない点や通信料金などのコスト面の問題を普及の不安材料として挙げる回答が目立った。通信産業の次なるビジネスとしてネットワークゲームが注目されているということもあり、これによってインフラの整備が急速に進めば、日本のゲーム業界も一気にネットワークゲームを中心に回り始める可能性は大きい。また「DCで火がつけば、一般にも一気に広がる可能性はある」（C社）というように、DCにネットワークゲームの普及の起爆剤としての役割を願う声もある。

設問6：DC発売後もサターン用ソフトを開発する予定はありますか？

回答	割合
ある	14%
ない	45%
未定	41%

サターンユーザーにとっては悲しい結果となった。だが、これは単純にサターンからDCへという話ではなく「今の市場では無理です」（H社）「売れないから」（I社）というように、現状のサターン市場を捉えての回答という部分が大きい。だが「過去、旧ハードと新ハードが共存した試しはない」（E社）というように、今後市場の中心がサターンからDCへと移ることは避けようがないようだ。

流通はどう変わる？

ドリームキャストとセガ流通〜小売店アンケート

ライバルメーカーが改革に着手する中、据え置きだったセガの流通。だが、新ハードが発表された今、変化が起きようとしている。

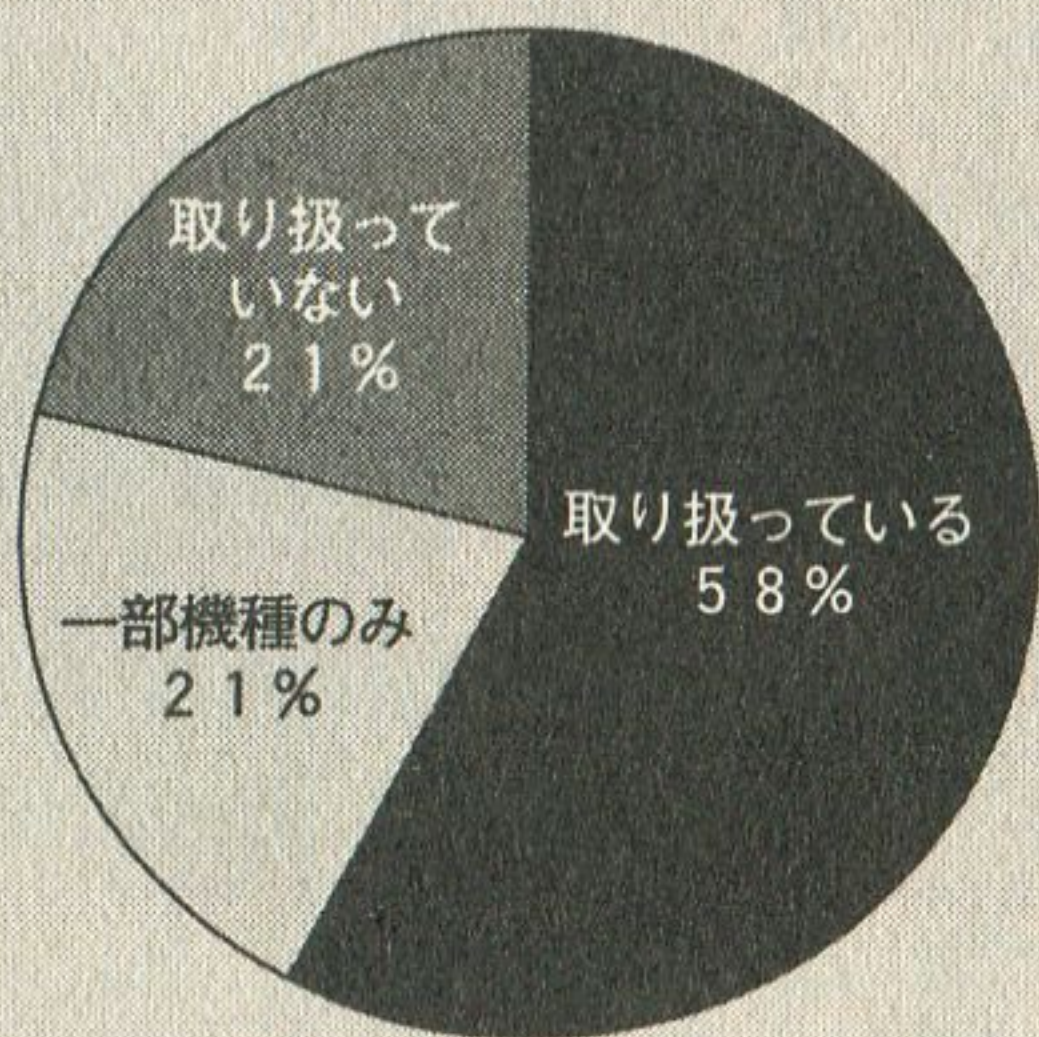
ドリームキャストの発表と期を同じくして、セガの流通政策にも変化が見え始めている。以前から流通改革が必要との声が多かったが、まず、セガの販売子会社のセガ・ユナイテッド（東京・大田、毛塚敏郎社長）が大手卸のムーミン（東京・港、安東実社長）と'98年1月1日付で合併、株式会社セガ・ミューズとして発足した。従来はセガ・ユナイテッドが全商品を18社の代理店に販売し、代理店が小売店などに卸す方式だった。しかし、大手代理店であったムーミンと合併したことで、セガ・ミューズはその卸機能を利用して、小売りと直接取引する形となった。今後はソフトの販売の5割以上を直販ルートで扱うことを目指す方針を表明している。

さらに、6月12日に中古ソフトの販売差し止めを訴える訴訟をゲームソフト会社大手5社が起こしていたことはご存じだろう。7月8日大阪地裁にも同様の訴訟が起こされたが、ここでは先の5社に加えてセガも原告に名を連ねており、セガの中古に対する姿勢が以前の「黙認」から「反対」へと変化していることがうかがえる。

ドリームキャストの流通政策についてはまだ何も見えないのが現状だ。「現段階では申し上げられません」（セガ　広報）とのことだが、「セガのソフトを扱う小売店を現在2から3分の1程度に削減する」（ゲーム関係者）との情報もある。基本的な方針としては現在提示されている「直販体制」と「中古禁止」の二本柱をさらに拡大していく方針であると思われる。このふたつはいうまでもなくSCEのスタンスを想起させるものであり、ドリームキャストに関しては「希望小売価格の維持」を含めて、すべてソニー形式になるのかは、注目を集めるところだ。

セガが中古販売差し止めを求める訴訟に参加したとの報道を受けて、ゲーム批評編集部では東京の一部地域のゲーム小売り店を対象とする緊急アンケートを行った。なお、設問中で現行機とあるのはプレイステーション・セガサターン・N64の3機種を指している。

設問1：現在、現行機の中古を取り扱われていますか。

回答	割合
取り扱っている	58％
一部機種のみ	21％
取り扱っていない	21％

これについては「一部機種のみ（SS・N64）」も含めると中古取扱店は4分の3に上った。

設問2：現在、セガサターンのソフトを取り扱われていますか。

ほぼ例外なく取り扱っている。1件のみ、取り扱いを近々止める予定の店があった。

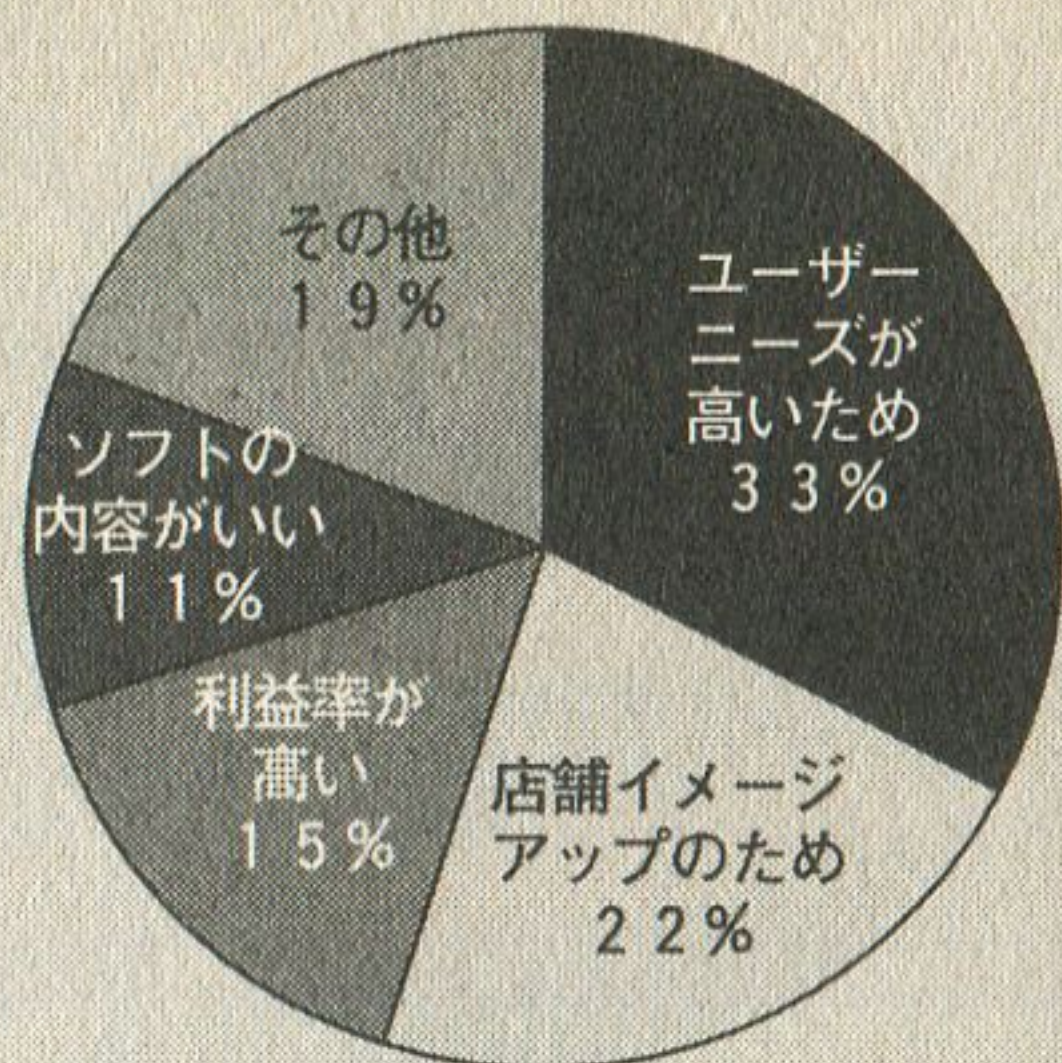
a）取り扱う理由は何故ですか。

アンケート実施要項

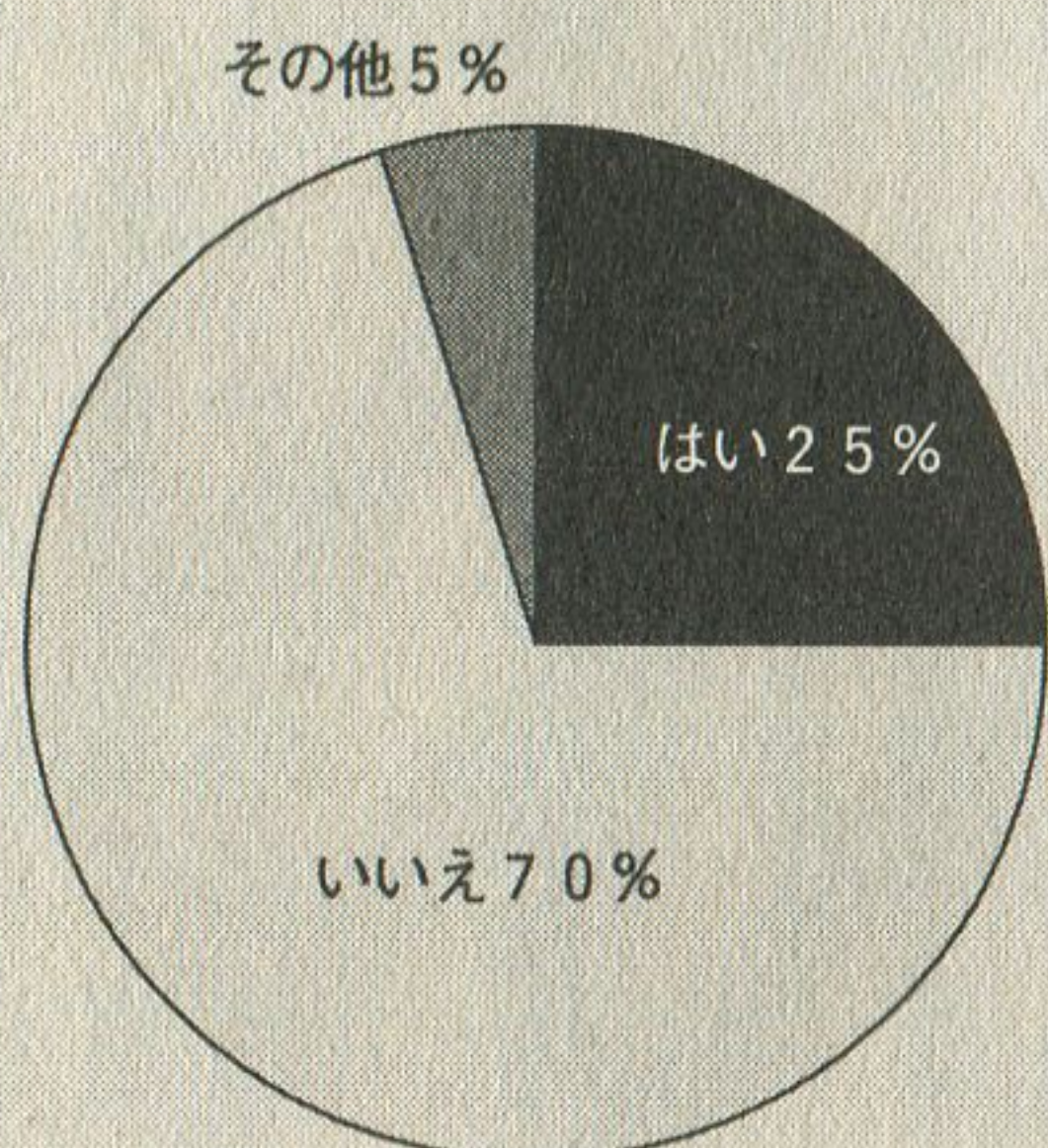
- 都内のゲーム取扱店56店舗を対象として実施
- 実施形式はFAXアンケート（設問選択式）

ユーザーニーズが高いため３３％
店舗イメージアップのため２２％
利益率が高い１５％
ソフトの内容がいい１１％
その他１９％

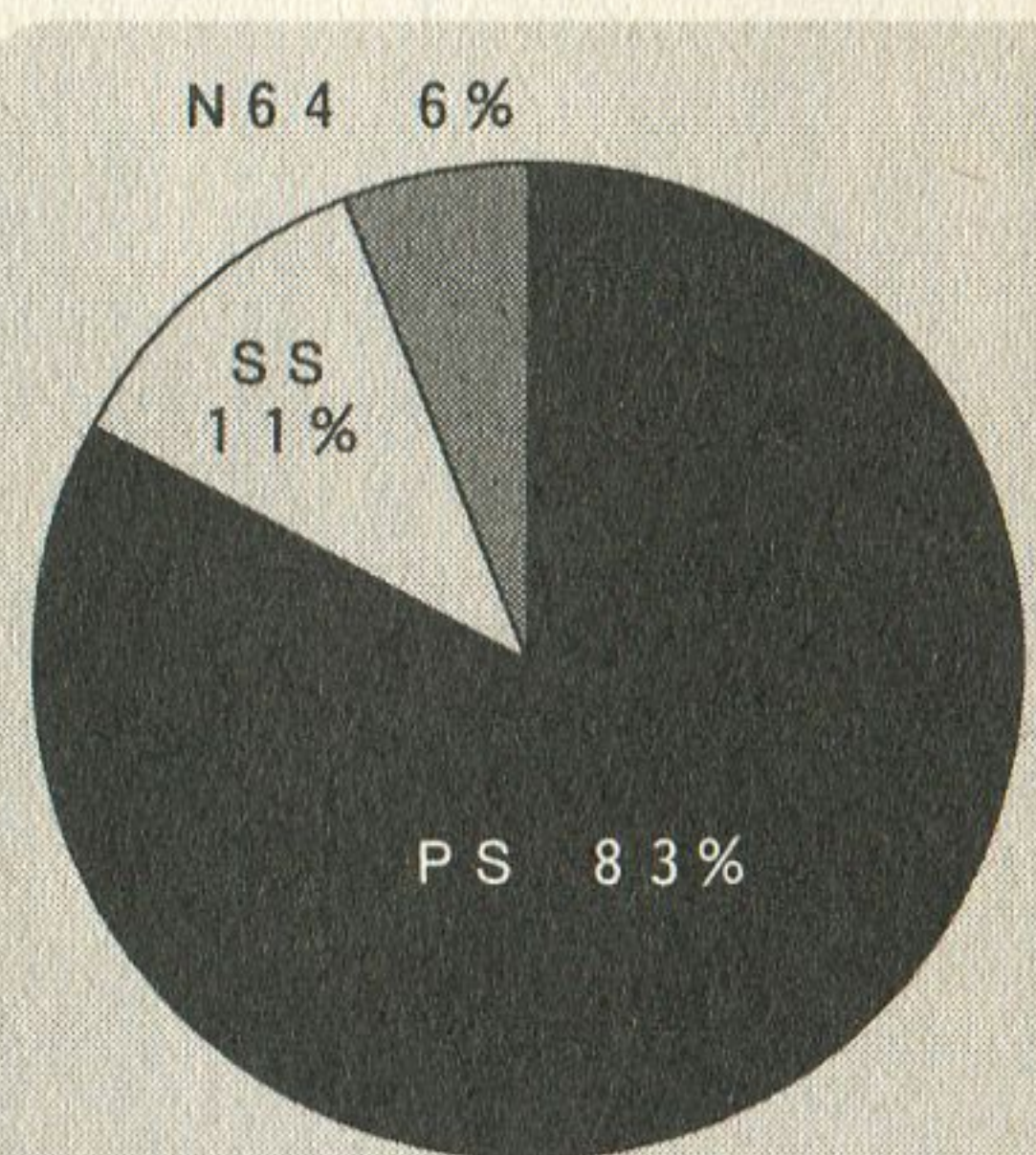
その理由としては、右のグラフの通り。その他の意見としては、「まだ熱心なユーザーがいる」「年齢制限はサターンに限る」等、サターンならではの特色を認めたものが多かった。

設問3：セガが中古を排除する動きが見られますが、それに関してはどうお感じですか？

ドリームキャストに関しては未だに流通方針が発表されていないこともあるが、「今後販売店は新品を売る努力を見せて、その代わり仕入れ価格を下げさせるよう圧力をかけなくては」（TVパニック蒲田店）「正式な法律が施行されるまでは中古を行う」（トップボーイ下丸子店）など、様々な意見があった。この問題は、どう転んでも尾を引きそうだ。

設問4：今年の1月1日、セガの販売子会社・セガユナイテッドと大手卸会社のムーミンが合併し、セガは直販体制を目指すことになりましたが、現状のサターン流通に何か変化は見られますか。

はい２５％
いいえ７０％
その他５％

変化があったと感じるのは全体の4分の1。それでも「初回入荷だけは早くなった。再受注に対しては今まで通り遅い」（ゲームショップT）という意見もあった。

設問5：現行機の中で、流通政策が一番よいと思える機種は何ですか。

ＰＳ　８３％
ＳＳ　１１％
Ｎ６４　６％

グラフを見れば分かるように、圧倒的なプレイステーションの一人勝ち。「リピート体制が（まあまあ）しっかりしている」といった理由を挙げる声が多い。欠品は小売店の死命を制する問題だ。

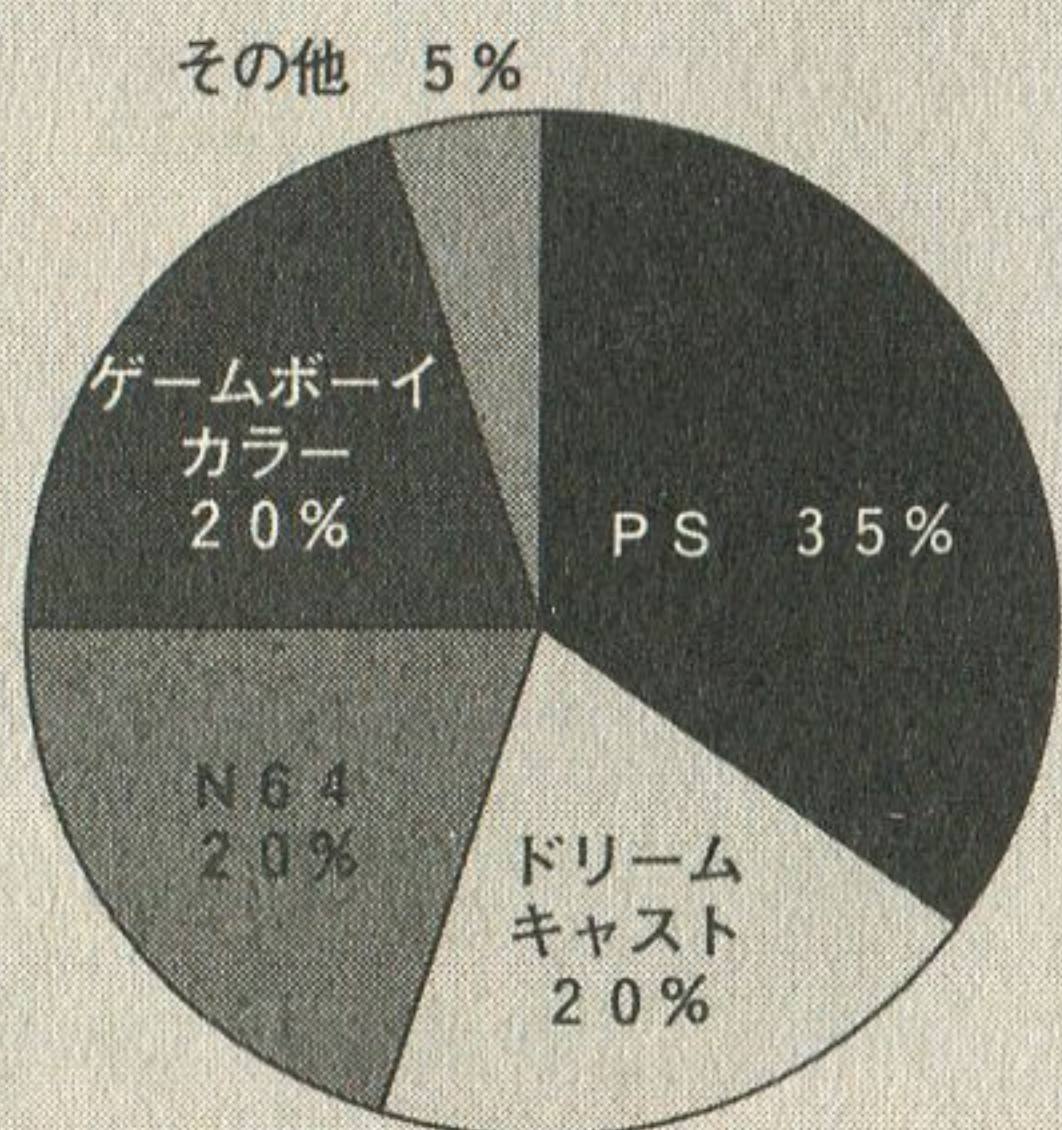
設問6：ドリームキャストは取り扱われるご予定ですか。

「様子見」の1店舗をのぞき取り扱う予定であるようだ。ただし、流通に関する方針によっては希望通りいかないことも。

設問7：ドリームキャストに寄せている期待とは、満点を10点とすると何点にあたるでしょうか。

平均点は6.1点。能力は非常に優秀そうだが実体の見えないハードへの評価としては、妥当なものだろう。ただし、以上はビジネス的な評価であり、個人としての評価点を平均すると6.4点ほど。

設問8：個人的に、今一番期待を寄せているハードは何ですか？

ＰＳ　３５％
ドリームキャスト２０％
Ｎ６４　２０％
ゲームボーイカラー２０％
その他　５％

トップはPS。あとはN64とドリームキャスト、GBカラーが同じ票という結果になった。

全般的に、DCには期待しているものの、実体がよく分からないという雰囲気。「セガの意気込みは感じられるが、アーケード移植が本体と同時に2本は発売してくれないと」（トップボーイ南青山店）というように、更なるキラーソフトを求める声が目立った。

渦巻きのひみつ

～Let's study secrets of a spiral！～

ドリームキャストのトレードマークとして発表されたのは渦巻きだった。なんで渦巻きなのか？　渦巻きには一体何があるのか？

編集部●松平

ドリームキャストといえば渦巻きです。オレンジ色の渦巻きがセガの人々を魅了してしまったようです。そういえば、メガドライブのあの「せーがー」という愛らしくも甘酸っぱいかけ声はどこへ行ってしまったのでしょうか。そこまでして採用する渦巻きって一体何なんでしょうか。これは、とまどう貴方に贈る「渦巻き講座ビギナー編」です。

街で見かけた渦巻き

まず、先人のひそみにならってここでも渦巻きをちょっとばかり街で見かけてみました。台風、バネ、ロールケーキ、なると、ニョロモのお腹、バイオリンの頭のところ、蚊取り線香、PC-FXのトレードマーク。こう並べてみると、何故かみんな懐かしくもレトロチックです。ちなみに、ペコちゃんがしばしばなめている巨大なキャンディーには渦巻きが描いてありますが、ああいうキャンディーは存在するのでしょうか。見たことがありませんが。もっとスケールが壮大なところでは銀河。銀河の形状は6種類に分類されますが、我々の住んでいる銀河系やアンドロメダ銀河が渦巻き型にカテゴライズされます。渦巻き型銀河は中心部に老いた星、周辺部に若い星が分散しているとされています。楕円形の銀河は新しい星が生まれない老いた銀河です。ドリームキャストのトレードマークも楕円形になったら要注意ですね。

二次元世界に目を移せば、再び渦巻きが待っています。投げる手裏剣はストライクしてしまう忍者ハットリくんはくるくるほっぺ。あの渦巻きの必然性には長年疑問を感じていました。何かのおまじないでしょうか。子供のころ弟のほっぺたに無理矢理クレヨンで描いたことがありますが何も起こりませんでした。バカボンのほっぺたにも渦巻きがありますが、実はトキワ荘の秘密の合い言葉だった、らいいですね。

Secret power of Spiral!?　Charm of Spiral!?

渦巻きの妖力

それにしても渦巻きは何かを秘めています。まず、いっぱいに水を張ったお風呂で栓を抜きましょう。水が渦巻きを描きながら、底の穴へ吸い込まれていきます。実は、この螺旋の巻き方は北半球と南半球で逆巻きなのです。地球の自転に伴う遠心力の影響を受けているとか。赤道でこの実験を行うと？　理論的には渦は巻きません。厳密に行うのは難しいそうですが。

また、蚊取り線香にも秘密があります。明治23年、金鳥（大日本除虫菊株式会社）が世界初の蚊取り線香を発売。ただ、初期型は棒状で1時間も保たず、輸送すると折れてしまったため、初代社長の奥様の「渦巻きにしたら？」という声をヒントに現在の形になったとか。蚊が目を回すから渦巻きにした、という

わけではないようですがリキッドタイプの蚊取り線香に負けず現役なだけはあります。やはりその力は侮れないようですね。

さらに、ビッグコミックスピリッツに連載中の『うずまき』。そのままズバリのタイトル、週刊誌なのに月一ペースの連載、なのにとにかくすごいです。舞台は渦巻きの呪いがかかったとしか思えない黒渦町。そこを舞台に毎回渦巻きに関する怪奇現象が起こります。火葬場の煙が渦を巻き、町を包み込んだり、カップルがヘビのように巻き合って消えてしまったり…。とにかく執拗に渦巻きというモチーフを使った怪談が描き込まれています。最近では腐った死体を生き返らせてしまった渦巻き。それはアンブレラ社の開発したウィルスにも匹敵する力を持っているのです。すごいや。そんなに強烈な力を持つ渦巻きをテーマに描いていながら、何故か毎回巻末なのは疑問が残りますが。いや、すごく面白いマンガだと思うんですけど。とにかく、渦巻きには何かあるということは分かりましたでしょうか。

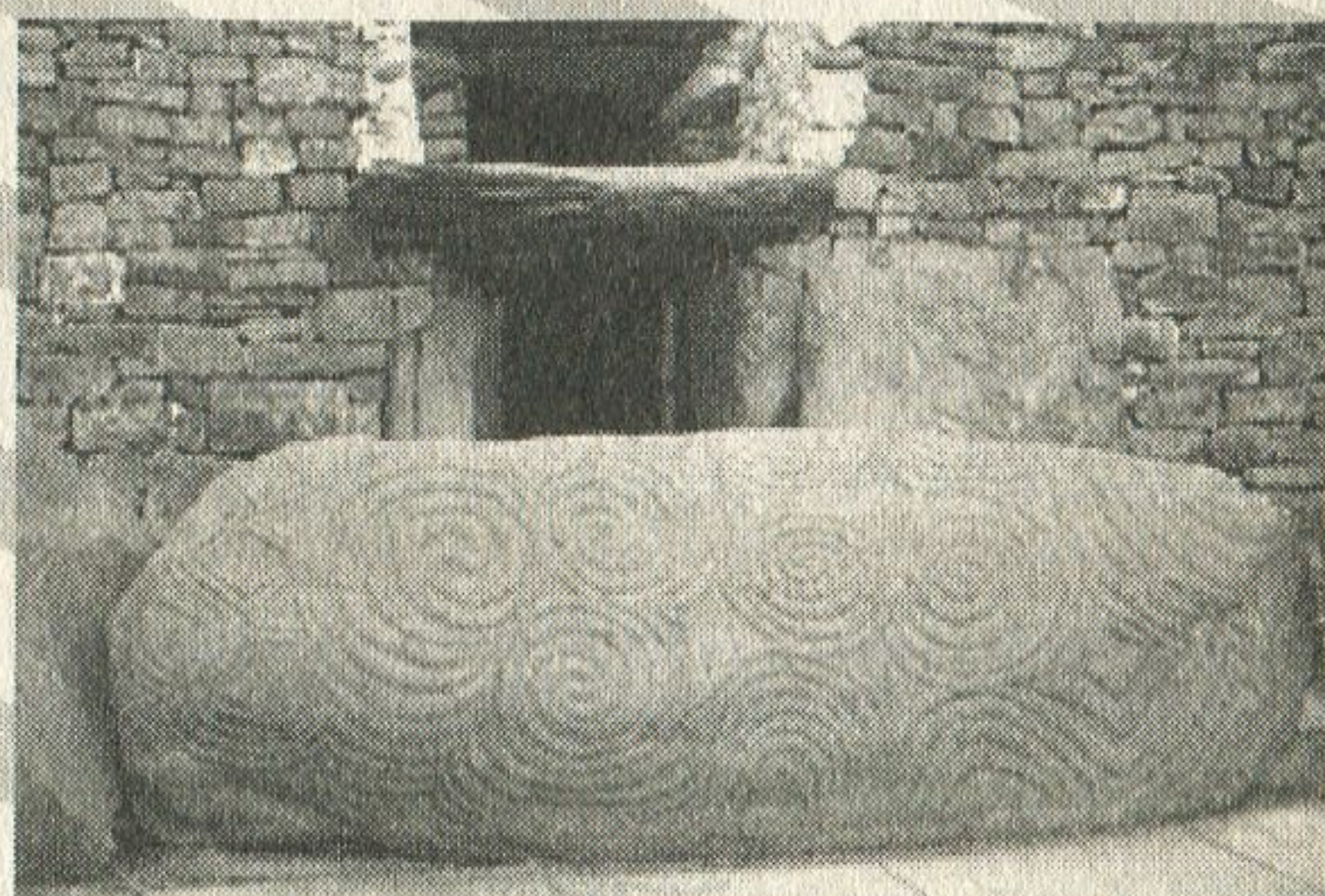
なんと蚊取り線香の渦巻きにも秘密が……。

ケルト美術における渦巻き

渦巻きに魅入られた人間はセガの人や伊藤潤二氏（『うずまき』の作者）だけではないようです。何もかもぶっとばして要点だけ話せば、古代人も渦巻きを愛していました。たとえば、新石器時代の古ヨーロッパ（紀元前6500―3500年）の陶器には、しばしば雷文模様が刻まれていました。雷文とは、ラーメン屋のどんぶりの縁にある四角い渦巻き、あれです。この渦巻きは生命の源である水の様式化であり、水が持っているとされた癒しの力と結びついていたのではないかとも言われています。また、迷宮の遺跡で有名なあるクレタ島の宮殿の壁から巨大な渦巻き文様が見つかったことから、迷宮の隠喩なのではないかという説もあります。

さらに渦巻きを発展させたのがヨーロッパの先住民族である、ケルト人の美術です。彼らは文字を持っていなかったために自らの記録を残さなかった謎の多い民族ですが、遺跡からは独自の美意識で装飾された大量の出土品が見つかっています。それはたとえばメタモルフォーゼの中間点にあるような、人の頭と動物の体を融合させた流線的でキマイラなデザインです。それに添えられるのが渦巻きであり、全体として流線型の雰囲気を壊さない装飾として併置されています。今でもケルト人の影響が強いアイルランドに行けば、渦巻きで装飾された十字架（ケルト十字）を見ることが出来ます。何故渦巻きなのかといえば、彼らは仏教にある思想にも似た魂の転生を信じており、その辺り、生と死の循環を意味する象徴でもあるようです。

いろいろ見てきましたが、そうか、渦巻きとはノスタルジーと妖力と迷宮と生と死の思いがこもったマークなのですね。かつて、PC-FXも渦巻きを使っていたような気もしましたが、気のせいでしょう。ドリームキャスト、売れるように祈っております。

Revenge of Sega!? Sega strikes back!?

アイルランド、ニューグレンジにある渦巻きが彫られた古代の墓。

さようなら、セガサターン

サターンという家庭用ゲーム機の存在の意義を考えてみる。まず『バーチャファイター』を家庭に持ち込んだこと。ゲームに吹き始めていた3D化の風を、家庭用ゲーム機に本格的に持ち込んだのは他ならぬサターンであった。

その後、自らが生み出したその流れにサターンが飲み込まれていってしまうのは歴史の皮肉だが、『バーチャファイター』の登場より、家庭用ゲームは一気に3D化の一歩を辿る。それに伴ってゲームにとっての重要な要素となった、立体表現、空間表現、ポリゴンを使ったリアルな動き。映画的演出方法。クリエイターには映画的センス、空間的なセンスが求められ始め、またゲームの制作方法もかつての姿から大きく様変わりしていった。

サターンとプレイステーションの争い。結果的にプレイステーションが勝利することになったが、競争を成立させた、ライバルとしてのサターンの意味は非常に大きい。同時期に登場した32ビットゲーム機として、激しいシェア争いを繰り広げた両マシンだが、その争いの中で、任天堂時代から続いていた業界の常識、因習を塗り替えていった。

プラットフォーム独自のタイトルを巡るソフトハウスの争奪戦を繰り広げる中で、ソフトメーカーの地位は相対的に上昇。発言力は大きくなった。また、ゲームの主要供給メディアがCD-ROMになったことによるゲームの平均価格の下落は、メディアとしてROMカセットを選択している、かつての業界の盟主、任天堂の現行機NINTENDO64ソフトの価格をも下げるにいたる。

すべては資本主義の大原則、競争に則った流れである。ソフトメーカー間はともかく、ハードメーカー間の争いが無かったに等しいゲーム業界に、こうした競争をもたらしたサターンとプレイステーションの意義は、極めて大きい。またサターンでなければここまで競争をし続けることは不可能だったろう。

「セガは倒れたままなのか」

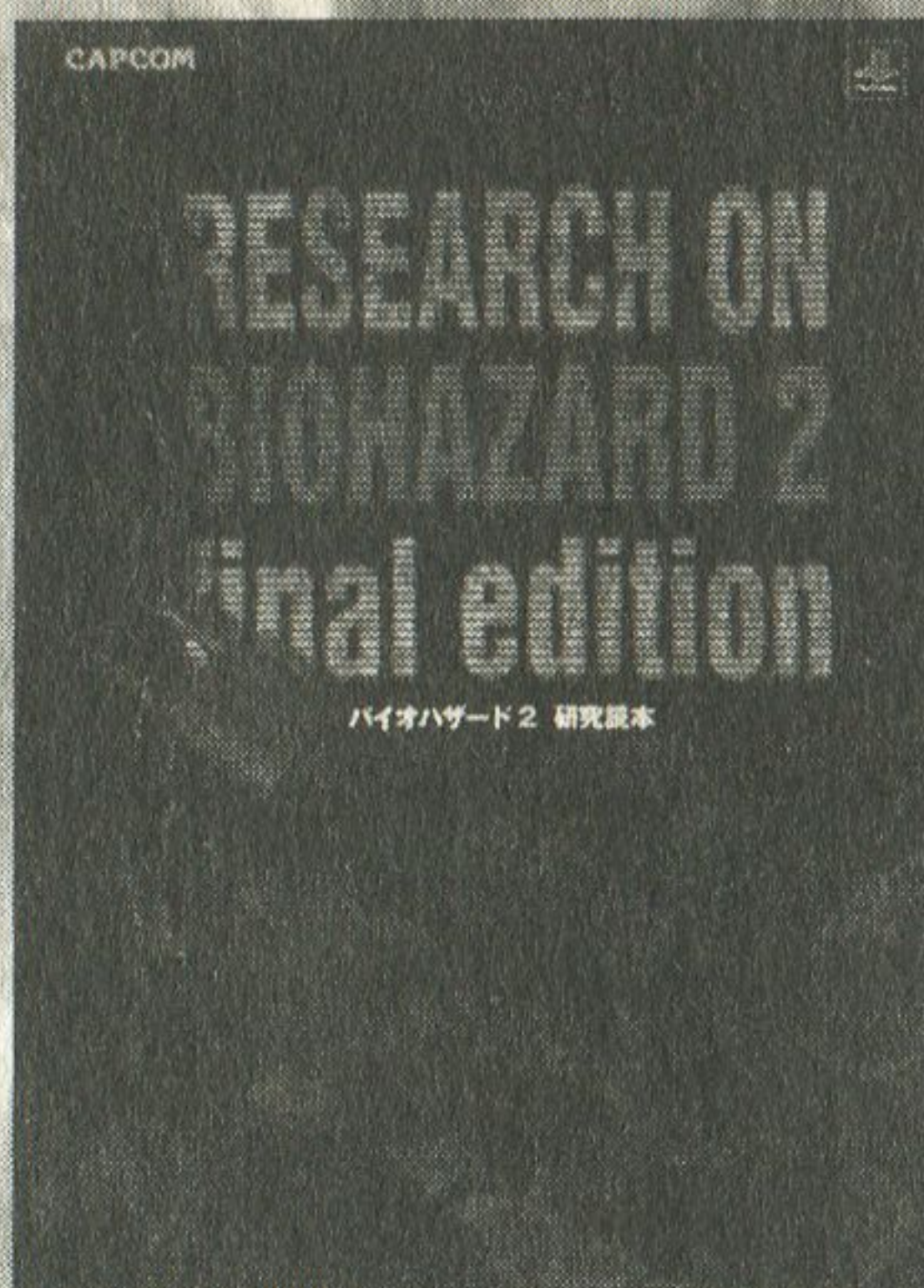
草原に倒れる武士たち。新聞各紙に掲載されたセガの全面広告は、「DC」発表と共に再び立ち上がる武士たちの姿で完結する。

しかしこの戦いの中、本当に倒れたのは何だったのか。

激しい戦いが続く中、その高い志を遂げられなかった無数のゲームたち。「NiGHTS」、「街」、「セツ風の島物語」、「グランディア」……。

開発環境、流通制度、ブランドイメージ。サターンによってセガに負わされた課題は大変大きい。だが、本当に考えるべきは、そうして倒れたゲームの、遂げられなかった志なのではないかと思う。芽のままで終わってしまったこれらのゲームが、未来に拓くかもしれなかった道が、閉ざされたままでいるのはあまりにも惜しい。

今、サターンユーザーの多くがセガに裏切られたと感じている。ユーザーの信頼回復はDCと共に再出発するセガの最も大きな課題だろう。ここまでに培われてしまったマイナスのイメージ。「中途半端にハードを切り捨てるセガ」。そうしたイメージを一気に払拭したい。そうした意図をDreamcastからは感じることができる。だが、求められるのは私たちが本当に安心してDreamcastを遊ぶことが出来る、そうした安心を裏付けるセガの一貫した行動だ。そして私たちが期待したいのは、サターン時代に芽吹くことのできなかった、こうしたゲームの志をDreamcastにも引き継いでいくこと。そうしてこそ、私たちもサターンが意義深いハードであったと結論づけられるはずなのだ。

ついに発売、イイ感じの「バイオ２」本登場です。

ゲーム批評編集部特別責任編集

RESEARCH ON BIOHAZARD 2 —final edition—

バイオハザード２　研究読本

お待たせいたしました、ゲーム批評の「バイオ２」本、ついに発売です。
造形家岡元建三氏によるバイオモンスターの完全再現や
初公開の設定資料などなど見所満載。かなりイイ感じの出来ですよ。

岡元氏によるモンスター造形再現／モンスター・キャラクター研究／設定資料／
制作者ロングインタビュー／世間のバイオ評価／作品批評／全シーンアングル集／
デュアルショック版体験まんが／ゾンビ研究序論／バイオに関する映画21本　ほか

1998.8.6 ON SALE

B5判／210ページ／定価2400円（税別）

TAKESHI OKAZAKI

多くのファンを魅了し、繊細で優美な世界を描き続ける岡崎氏に聞く。

Q1. 今回表紙用に制作していただいたイラストのコンセプトを教えて下さい。

A1. **サヨナラしたはずのナニに縛られたウズマキ柄の女の瞳には未来への希望が映っていたり映っていなかったりイロイロ。いや、サターン好きっす。ホント（笑）**

Q2. 岡崎さんは今ゲームのキャラクター設定なども手がけられていらっしゃいますが、そこで注意される点や苦労されたことなどあれば教えて下さい。

A2. **衣装の刺繍の柄で「虎」があったんですが（自分で描こうと決めたんですが）何度描いても「猫」になって苦労しました。寺田克也先生にこの悩みを打ち明けたところ「こんなふうになっちゃうんです」と描いた僕の虎の落書きに「ニャー」とフキダシを付け加えてくださいました。ご指導ありがとうございました。**

Q3. 岡崎さんの作品はどれも繊細な世界観がありますが、漫画やイラスト等の仕事をされるとき大切だと感じられることがあれば教えて下さい。

A3. **感情を込めて描くこと、それが伝わるように身悶えること。**

Q4. 岡崎さんが影響を受けられた作家、または今注目しているアーティストの方がいらっしゃったら教えて下さい。

A4. **吉田良一さん。**

Q5. 今、一番してみたい仕事は何ですか？

A5. **霊能力者。**

Q6. 今凝っていることなどあれば教えて下さい。

A6. **1/24の車のプラモデル作り。**

Q7. 映画やＴＶ、作品など最近おもしろいと思ったものがあれば教えて下さい。

A7. **映画「ピースメーカー」面白かったです。**

Q8. いままで制作された作品の中でいちばん気に入っているものは何ですか？

A8. **今回の表紙もそうなんですが、着物少女シリーズ。シリーズといってもこれが3枚目なんですが（笑）。昭和初期の座敷牢な感じ。**

Q9. 今回の特集のテーマである「セガサターン」について感じられていることがあれば教えて下さい。

A9. **デカすぎ。もう少し小さければしまってある箱からすぐ取り出して「ちょっとやってみようかなぁ」と思えるんだけど、いつも箱から出す前に挫折します（笑）。好きなゲームは多いんだけどなー。**

Q10. 今までプレイされたゲームで心に残った一本があれば教えてください。また、その理由はなんですか？

A10. **ドラクエⅡ。難しかった。悔しくて何度もトライして終わらせた後、爽快感が残った。今だったら悔しくなったら投げ出しちゃうだろうけど（笑）。最近ではMOON。何語かわからないあの声がクセになって何度も聞きたくなった。**

Q11. 最後にゲーム批評の読者に何かメッセージをお願いします。

A11. **オービスには気を付けよう。**

PROFILE

岡崎武士（おかざき・たけし）：1967年8月29日生。千葉県出身。現在は専門学校生。「EXPLORER WOMAN RAY」全2巻「カウンタック」全１巻学研。「精霊使い」全４巻「リリカルかれんちゃん」全１巻角川書店。「恋」（原作：大川七瀬）全１巻新書館。「精霊使い」で文化庁主催第一回メディア芸術祭マンガ部門優秀賞を受賞。

この記事には暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。

ゲームのはらわた

ダラダラドロドロ血みどろコラム　第3回!

Sacrifice 惨
ARMY MEN

758hPa
血みどろ指数

Writing by 在鳩飛雲

ちまたで大人気の反町隆史主演てことでも話題になってる、『GTO』のPS版が発売延期になったんだって？　ヲイヲイ、そりゃ『GTA』だろぅが……などとお脳の弱いボケをかましてみてもしょうがないが、『GTA』が発売延期になったのには驚いた。修正して公序良俗に反しない内容にするってことらしいけど、一体どうすんだろ？　公序良俗に反しているところが、あのゲームの最大のウリであり、存在意義だと思うんだがなぁ。

それにしても、最近のコンシューマーソフトに関する規制(自主規制含む)が、どうもよく分からん。逃げ惑うお女中を斬ってもOKのゲームは許されるのにな。もちろん、あのゲームは好きだけど、アレがいいのになんでコレはダメなの？　ってのが結構多いよね。この頁もウカウカしてると、マイクロデザインが自主規制しちゃうかもしんないから、今回は血なんか一滴も流れない話にしとこう。タイトルに偽りアリだって？　イヤイヤ、どこにでもうまく規制をすり抜ける奴ぁいるってぇお話。

一昨年、世界初のフルCG長編劇映画『トイ・ストーリー』が公開された。あの映画で一際異彩を放っていたのが「緑の兵隊さん」だ。足の裏にスタンドをくっつけたまま、キチンと軍事行動をとる、あの兵隊さんたち(ただしスタンドは付いてない)をリアルタイム"アクション"シミュレーションにしたのが、『ARMY MEN』(WIN95)だ。だから、このゲームに登場するのは、兵隊はもちろん、戦車、ジープ、トラックに至るまで、すべてプラスチックのオモチャである。しかしユニットがオモチャだからと言って、内容は決して子供ダマシなんかではない。サンダース軍曹かリトルジョン(え、『コンバット』なんだけど知らない？)にでもなったつもりで作戦行動を展開する。

ゲームを開始すると、そこはいきなり最前線。取説もろくに読まずに始めたもんだから、アッという間に蜂の巣になって死亡……うっわぁ～、木っ端微塵になっちゃった。そう、悲しいことに自分はあくまでプラスチックなのだ。身体の中には、血も流れていなければ肉もない。だから、撃たれれば壊れてしまう。何度かやってるうちに、要領を掴んできた。おや、何か妙な武器を持った敵が……ウッソー、火炎放射器ぃ!?　と思う間もなく、今度はドロドロ。そう、哀し過ぎることに自分はプラスチックなのだ。熱いものにはメチャメチャ弱い。地面に残った緑色の水溜まりが自分の分身だ。チクショウ、こんな酷いことしやがって！　ここから先は、もう殺戮マシーンとなるしかない。壊せ、焼け、溶かせ、爆破しろ!!　俺のカワイイ緑の兵隊さんをイジメル奴は許さない。「黄土色プラスチック人形軍」は、すべて茶色の水溜まりに変えてやるっ!!

キャラクターがプラスチックの人形――この設定を作った時点で、このゲームはすでに勝っている。18禁にも指定されずにこれだけの暴力を描ききった、まさに"確信犯"としか言いようのないソフトだ。

PROFILE
在鳩飛雲：コンシューマーの企画兼プロデューサーで、洋ゲー好きのギャルゲー嫌い。兼業で与太ライターもやっており、最近ちょっと疲れ気味。仕事に関する座右の銘は「どうせ嘘なら上手くつけ！」。

ARMY MEN（ACG）　メーカー：The 3DO Company／機種：WIN95／発売年度：'98年

岡元建三Presents
洋ゲーマニアックス

第三回

CLAY FIGHTER 63 1/3

ジャンル：格闘ACG
メーカー：Interplay
機種：N64
店頭価格：￥10,630

題字デザイン、製作及び4コマ製作　岡元建三

洋ゲー maniacs

対戦粘土格闘ゲームの登場です

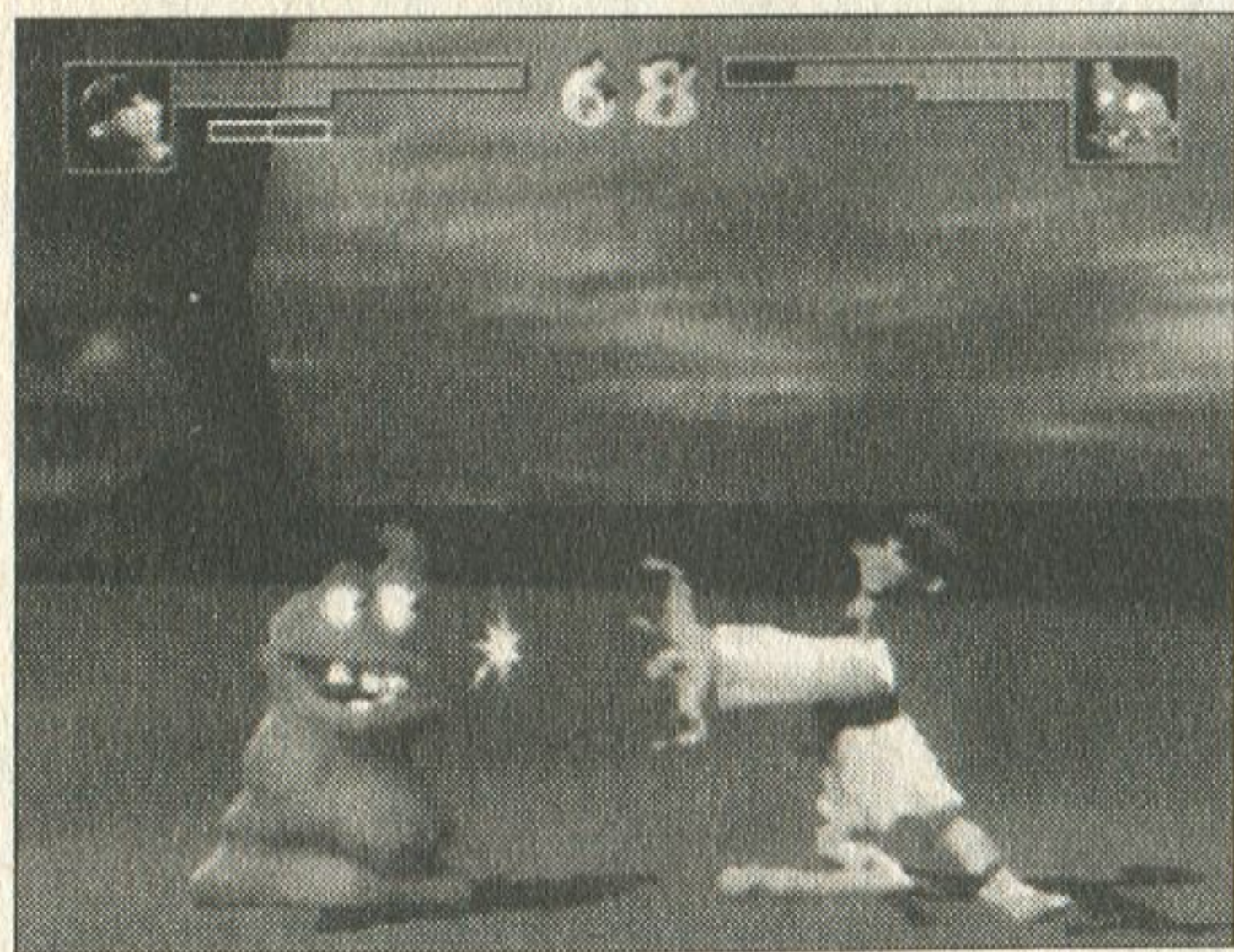
今日も洋ゲー買いにお買い物。ゲーム売り場にはたくさんの日本版な洋ゲーが売られている。しばしの間、陳列棚を物色するも、これだ！　と心揺さぶる1本がない。「ヘラクレスの大冒険」を買おうかどうか迷ったが、にゃんまげに飛びつきたくなるほどに手が伸びず、店をあとにする。

数日後、

「ケンちゃん、探してたN64モノが売ってるよ」

思わぬ情報が飛び込んできた。

「買ってきて！」

返す言葉がだだっ子状態になってしまうほど、私の心の針は大きく振り切った。もう心は、「まだかなまだかなー」と小声でつぶやく、学研のおばちゃん待ちである。そしてソフトがやってきた。その待ちわびたソフトは『クレイファイター63 1/3』である。

スーパーファミコン・メガドライブ時代に1・2とリリースされた、あのいかれた粘土格闘ゲームの最新作だ。

前作までが見せつけてくれていた、粘土の丁寧な作り込みと相反する当たり判定のおおざっぱさ。売れ線に媚びていないキャラクターデザインのいきっぷりを期待して、N64のスイッチをプチッと入れてさっそくスタート。

いざ、キャラセレクトと画面を見れば、いましたいました今回も。なんだかまちがった日本観から生まれた、柔道着に割り箸持ったふと眉毛なやつが。こいつを選んで早速ゲームを開始。始めた直後から、奇妙なポーズのオンパレードです。技の性質がさっぱり掴めません。取扱説明書に技表なんて記載されてるはずもなく、まったくもってすばらしい限りです。とりあえず、波動拳コマンドあたりを入力してみる。おお！　なんだか技らしい攻撃があるじゃんよー。腰の砕けた竜巻せんぷー脚や、おかっぱ頭だと思った黒い部分が大きな中華鍋だったり、割り箸攻撃なんかもあり、なんだかちょっといい感じになってきた。

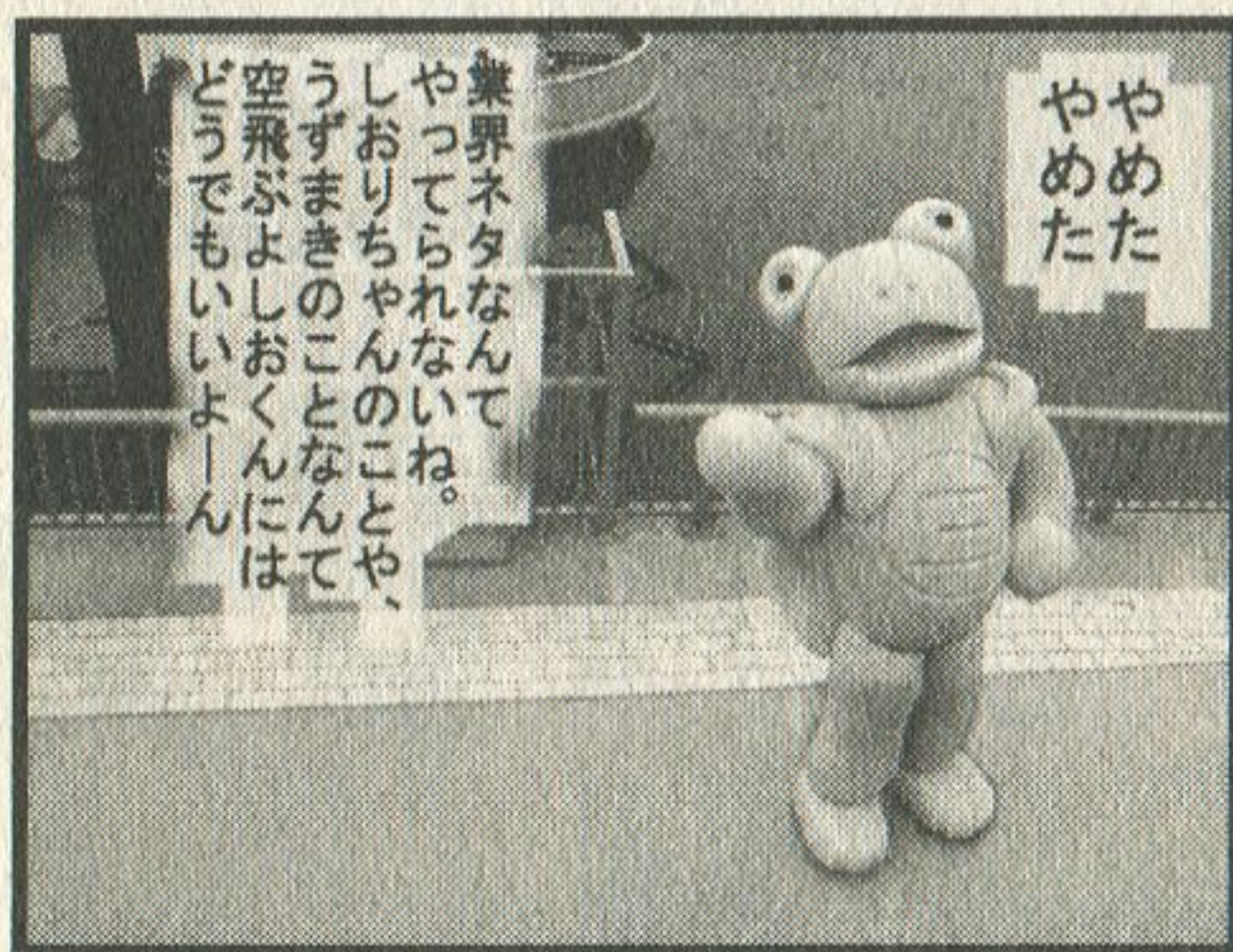
相変わらずの丁寧な粘土、ダイナミックライティングや遠近感のスモーク効果など細かく良くできてるのにバカを目指す、このスタイルをますます好きになる私であった。

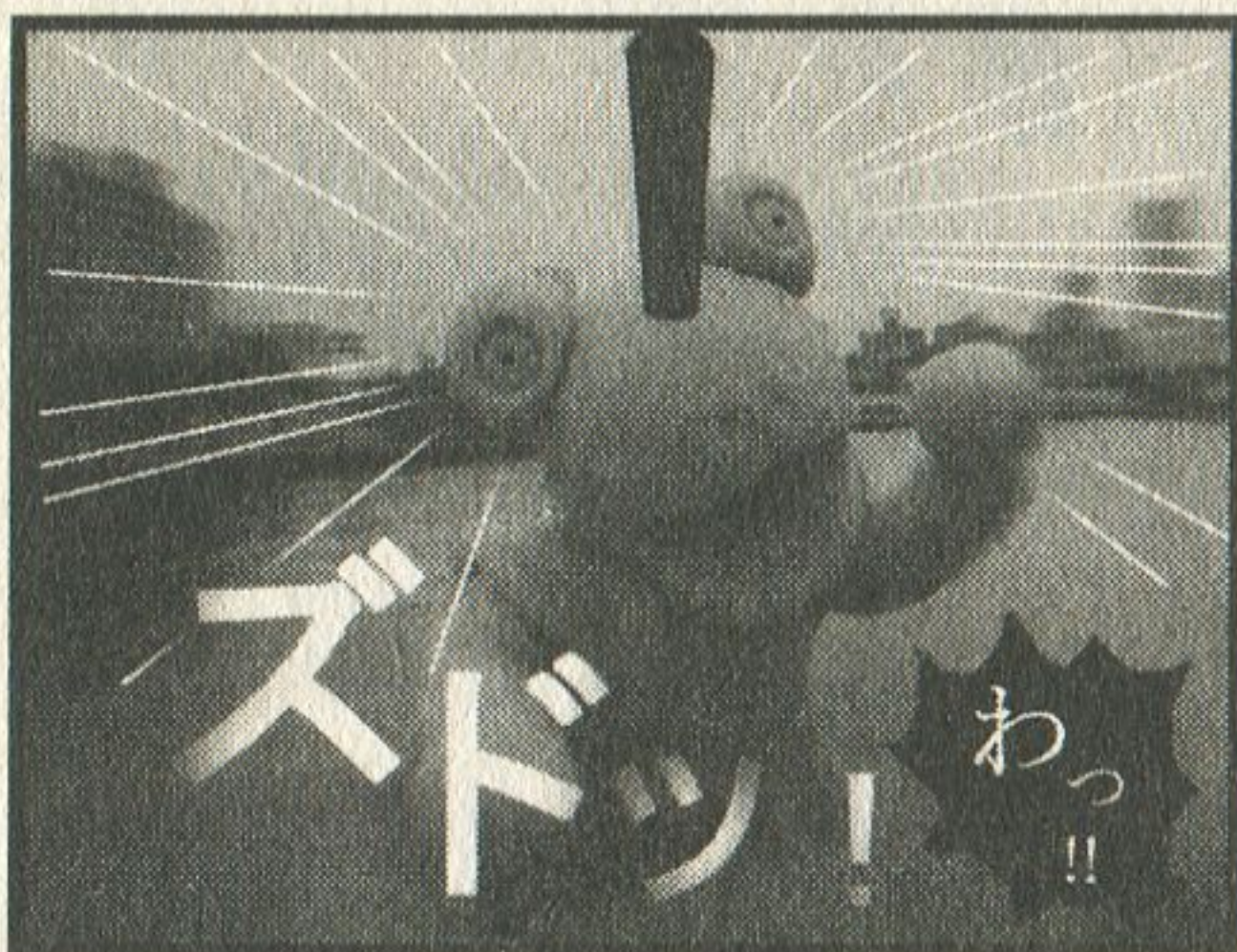
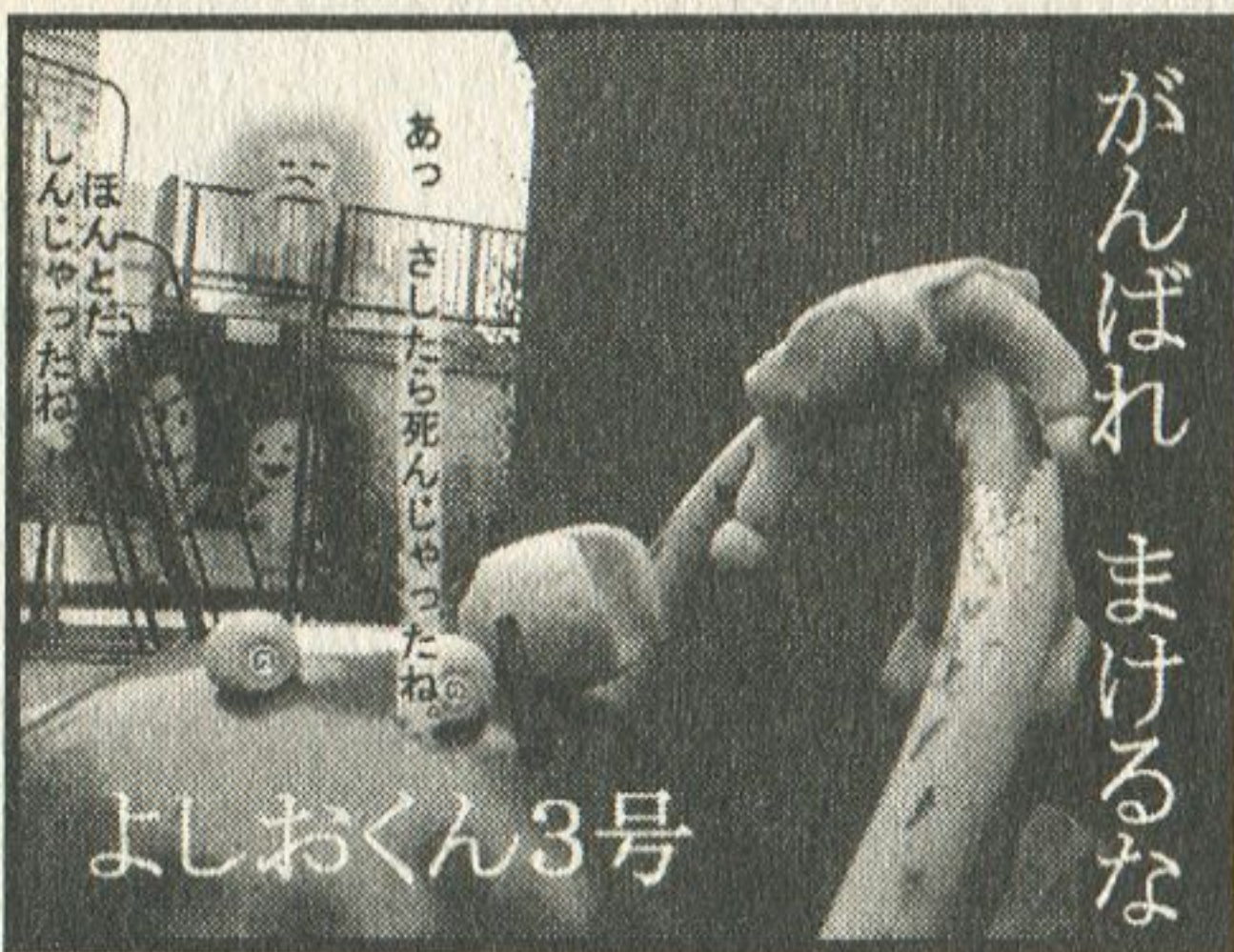
（今回はゲストキャラとしてアースワームジムやブガーマンなんかも登場しているぞ！）

これぞ、粘土界のストⅡです。

Kenzo Okamoto　特殊美術造形家。映画・TVCF・ゲームなどのいろんなモノを制作。日々、KALIなどでオンラインゲームに明け暮れるゲームジャンキー。現在は、明けても暮れても「オラ・タン」な日々。新しく始まったビデオシリーズ「ミレニアム・セカンド」がいい感じです。

造形4コマ
ボク、ヨシオ。 第3回

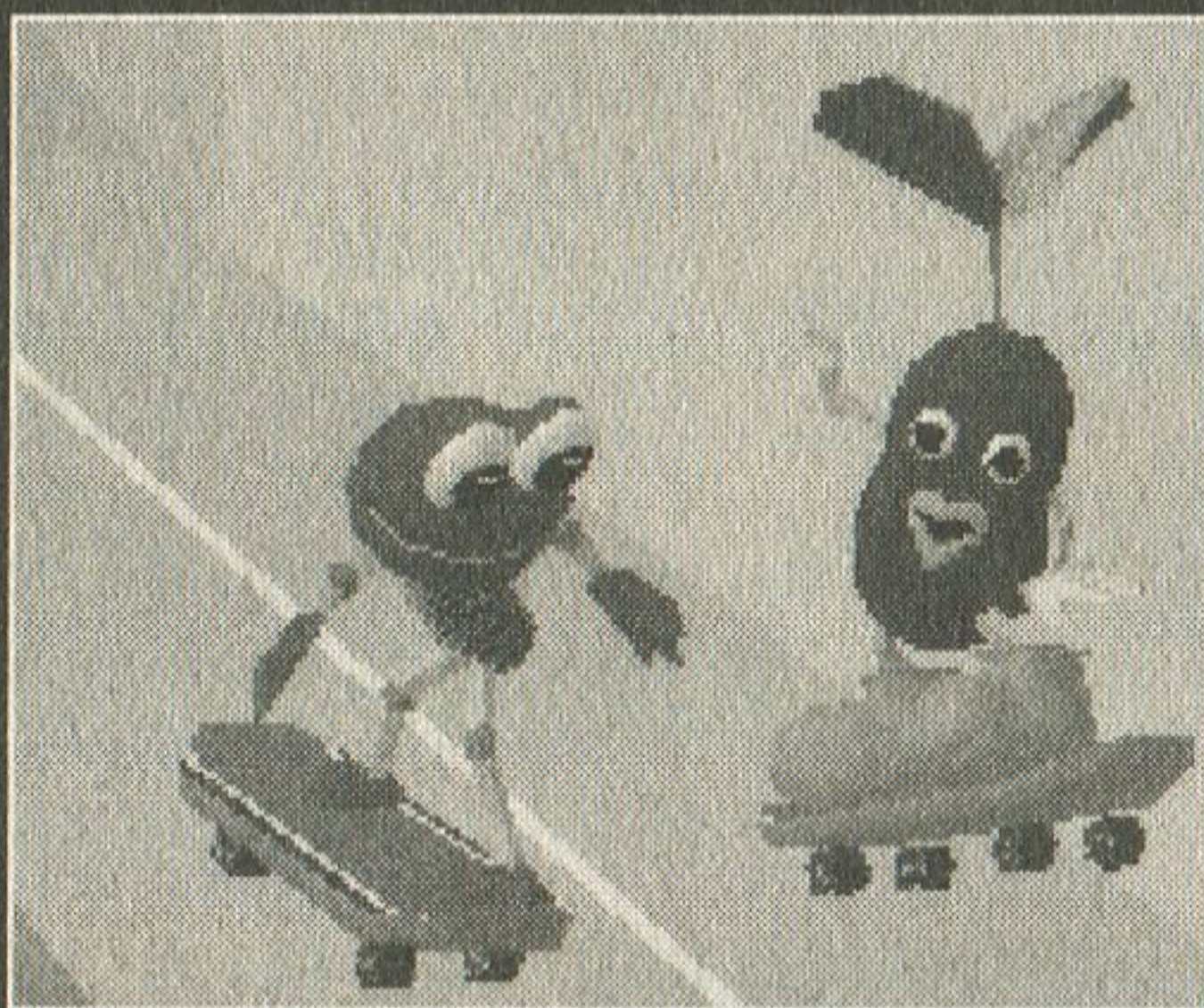
やあ、ぼくよしお
今度は空も飛べるんだ

やめた やめた
業界ネタなんてやってられないね。しおりちゃんのことや、うずまきのことなんて空飛ぶよしおくんにはどうでもいいよーん

ズドッ！
わっ!!

がんばれ まけるな
あっ さしたら死んじゃったね。
ほんとだ しんじゃったね
よしおくん3号

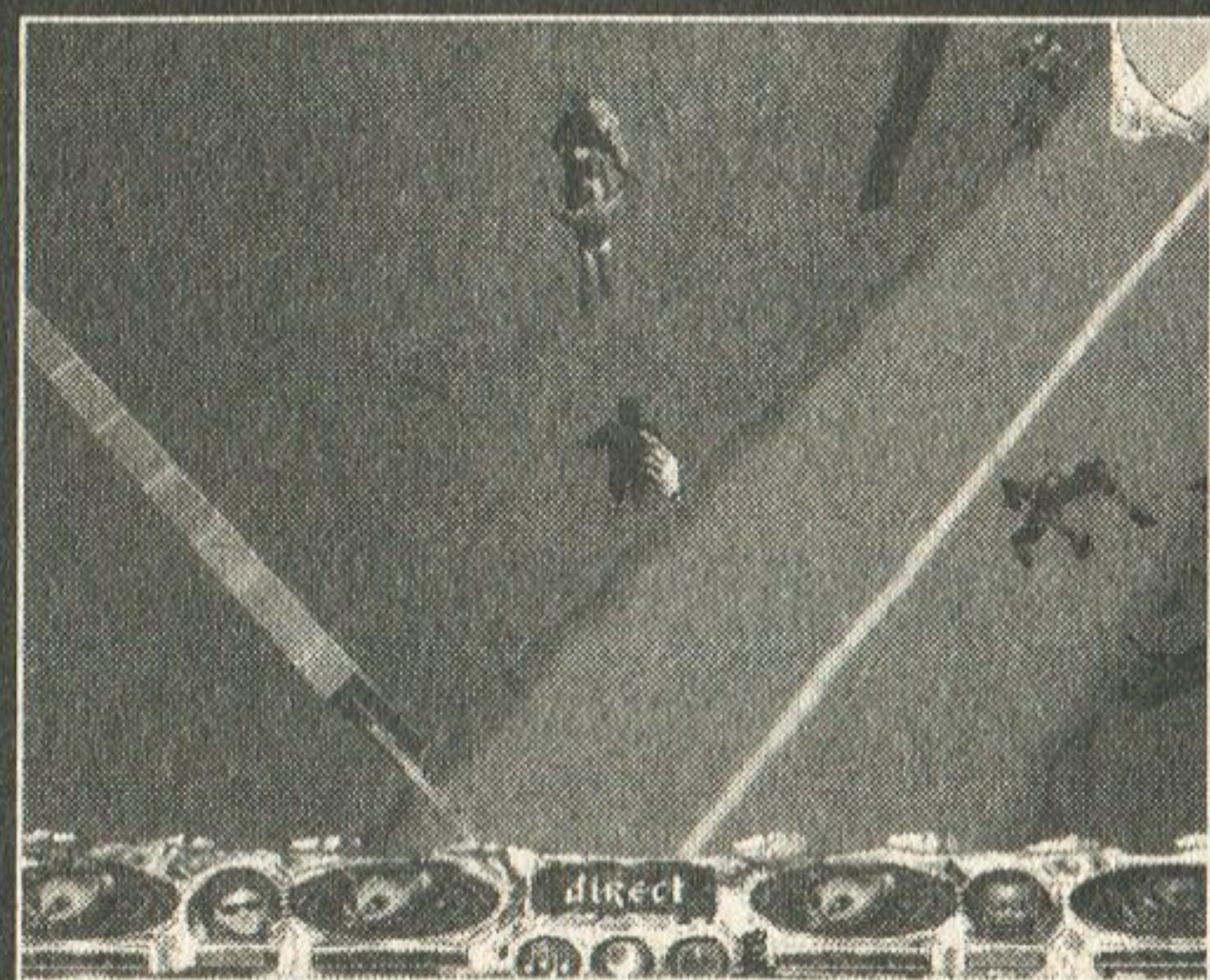
通信のお部屋 ②本立

なんバト

最近はデジタルペットの種類もずいぶん増えてきたようで、みなさんもいろいろ飼っているのではないだろうか？　私も「たまごっち」や「ポストペット」など他にも飼ってみたが、彼らには一方的な愛情を注ぐことしか出来ず、どこかゲーム的部分を求めていた私には少しばかり退屈だった。ペット同士が競い合えるモノってないのだろうかと思っていたところ、今回紹介する「なんバト」を知ったのである。

このオンラインソフトは、パソコン内の要らなくなったファイルを餌として食べ育つデジタルペットである。ファイルの食べさせ方によってパラメーターが成長し、そして姿が変わったりする。さらに、この成長させたペットをネット上で、かけっこ・つなひき・ふうせんわり等の競技で対戦させることが出来るのである。また、対戦中に集まってきたブリーダー達と会話することもでき、簡単なチャットツールとしても活用できるのだ。対戦成績はランキングされ、表彰なんかもされたりと、楽しいぞ。

必要なものまであげないように注意して下さい。

Flesh Feast

夏と言えば、ホラー映画な季節でもあり、ドキッとしたりゾクッするものネタが売られたりしています。そんな中、今回はゾンビに注目、この「フレッシュフィースト」は、ある研究所の爆発によって多くの人がゾンビとなってしまい、その中から生き延びるというおよその設定。オンラインを通じて遊ぶ異色作です。

プレイヤーは人間とゾンビのどちら側でも選ぶことが出来、襲われる恐怖と襲う殺意を体感できるのです。ルールは、指定された地区から逃げればOKという簡単モノなのですが、集団で迫りくるゾンビの圧迫感と、操作のもどかしさが相まって大パニック血まみれです。初プレイのあの日、ネットを通じて出会った仲間を助ける余裕なんて私にはなく、逃げ出しました。「HELP！」のメッセージがなんども画面に打ち込まれ、それはやがて悲鳴に変わりました。しばらくして、後悔の念にかられていた私の周りを執拗にうろつくゾンビがひとり……。彼が目の前にいたのです。誘うように……。

迫り来るゾンビの恐怖に毛穴全開です。

なんバト　WIN95用フリーソフト（http://nanbato.hi-ho.ne.jp/で入手）
Flesh Feast　メーカー：SEGASOFT／機種：WIN95／発売年度：'98年

大好評連載

悪趣味ゲーム紀行

第十八便「竜の子ファイター」

がっぷ獅子丸

ゲームにしろ出版にしろ、とにかくオリジナリティが喪失してますよね。昔っからゲームもマリオが流行りゃみんな横スクロールアクションだし、スト2がでりゃみんな格闘に右へ習えのモドキゲームばっかりでどうも中身が類型的だよな。SCEも**小池一夫&叶精作**のダミーオスカーな『やるドラ』位出してくんないかしら。モドキといえばその昔、某社アクションのモドキゲーム制作チームにバリバリ新人グラフィックデザイナー君が入ってきて彼は『■ァ■■ルファイ■』をモニターに写しながら、必死で絵を真似しようとグラフィック作成に悪戦苦闘しておりました。「獅子丸先輩、キャラクターがどうしても上手く描けないっスよー自分ー！ やっぱ、こーゆームキムキマッチョなキャラはどうしたらガチッと上手く描けるっスカ？」「うーんやっぱ初めは模写から入った方が良いんじゃないかな。キャラクターのドットを良く見て正確にトレスしてりゃそのうち慣れんじゃない」「そっカー、そっスよネー！ ウッチィーッス！」すると彼はおもむろにモニターを仰向けに倒し**画面にトレシングペーパーを乗せ**キャラクターのドットをなぞり始めました。僕の奇異な視線を余所に黙々と作業を続けていた彼はやがて「あの獅子丸先輩ー。どーしても歪んじゃうンッスよー」。熱でべロべロのトレペにモニターの曲線に沿って正確に描かれたそれは、出版倫理上危険な体型をしたナスカの地上絵風の■ガー。暫しの間悩んだ後、とりあえず『**そらユガむやろ普通!!**』と獅子丸因果を叩き込んだとさ。

何故、将棋の駒にやられなくてはいけないのでしょうか。

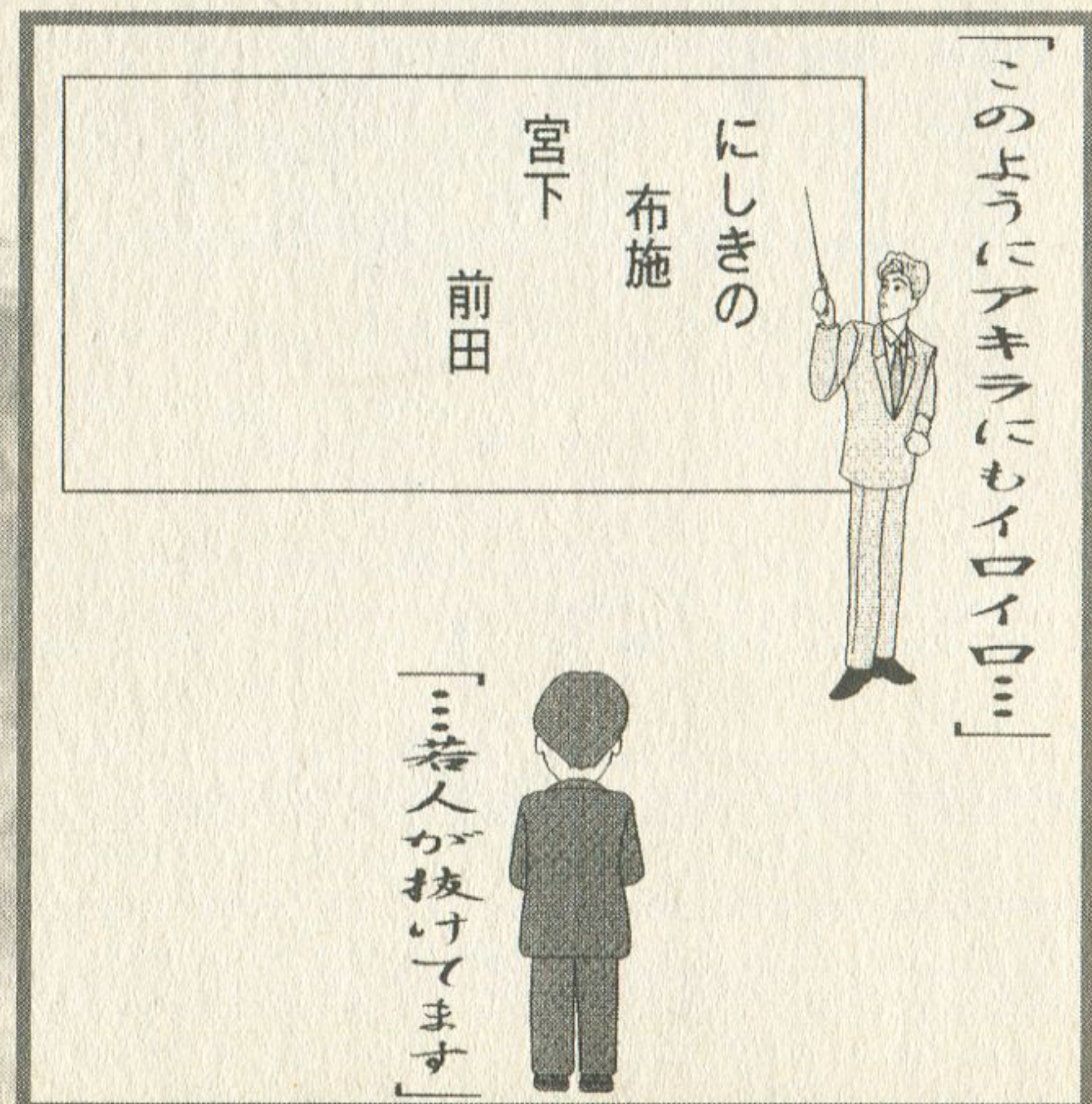
宮下あきら塾長の華麗なる世界

と、今回無意味に長い前置きの末に紹介するのは、アバンギャルドな内容と超挑発的なスタッフで突飛さだけは百点のアクションゲーム『**竜の子ファイター**』です。このメーカーのトンキンハウスは本当に世渡り下手というか、何かプリプロダクションが不器用なゲームばっかり作っているんですけど、この会社の『**サイバーナイト**』はパッケージイラストを見た瞬間即買いしちゃったんですけど、はっはっは。大河原邦男センセもヒ

がっぷ獅子丸（がっぷししまる）
1968年生まれ。アーケード及びコンシューマの企画兼プロデューサー。手がけた作品に某業務用実写流血和風格闘ゲームなどがある。バカ雑誌のライターを兼業し、仕事との葛藤に悩むシックでメロウな30歳。

トが悪い。**これガンダムじゃ無い**じゃないですか。この作品はゲームという軽薄な感性とは真っ向勝負している印象さえ感じる、あの極道高校**宮下あきら塾長**がキャラクターデザインしておられますが、これと『ライブ・ア・ライブ』のプロデューサー、お前ら一体何考えてやがる。兎に角宮下塾長の漫画は日武会やスクールベンでも見たこと無い変形学生服の雄度がやたら濃いバーバリアンなペンタッチで獅子丸「この人の漫画って筆か何かで描いてるみたいですよね」と言ったら、「**いや俺指で描いてるのかと思った**」と言い放った『海腹川背』サウンド担当の本山様、お元気ですか？　ゲームの主人公も麦藁帽子かぶって雪駄履いた長ランの少年が槍で突きまくるという宮下塾長しか到底思いつかないコーディネートで、世界設定がファンタジーと**お互いの良い所を殺しあってる**ゲームデザインですが、デザインとは言いながらも実の所は既に塾長がこのゲームの根底を支配仕切っていたんですね。ゲームをスタートしますといきなり塾長本人が現れ「選ばれし戦士よ、よくぞ我が**宮下ワールド**へ来た。この俺に成り代わり怪物と戦い各地に散らばる〈竜の子〉を集めるのだ。全てを集めれば**あらゆる望みがかなうぞ！**　どうだ集める自信はあるかな」塾長言ってる意味が分かりません！　「**少し根性が足りないようだな**。活をいれてやろう。バシィ！」口答えしてスイマセン早速探させて貰いマス！　ですが塾長、自分にはこの**宮下ワールドは辛すぎます！**
ゲームはオーソドックスな横スクロールアクションで日中西洋の妖怪世界ステージを行き来しながら各ステージのボスと戦って問題の竜の子をゲットするのですがどのキャラも宮下センス染まり切った男塾状態で、大体不思議の国のアリスの顔が何故富樫なんですか塾長!?　ちなみに難易度的にはステージ最初でキャラのすぐ横に落とし穴があって一歩歩いた途端**即ゲームオーバー**とか無限コンティニュージゃなきゃトンキンハウスに怪文書送ってる位です。ステージ最後に主人公が突然成長、上半身裸で**首に数珠を巻いた**ナイスガイに変身しボスと戦い竜の子ゲットでステージクリアですが、また次のステージ頭で宮下塾長が現れ「おおっ！　ついにここまで来たか。**ところで俺の漫画を毎週読んでるか？**　嘘でもいいからハイと答えた方がいいぞ」言ってることが生臭過ぎます塾長！　途中意味不明に運勢を占ってくれるジジイが出現しますが「ワシは何でも占う占い屋、**物は何にもウラナイや**」これ考えた塾長スか？　このゲーム、次のステージが完全に自分選択になっていて間違えるともう一回ステージ最初から、最後のボスはさっき戦ったボスが単に**もう一度出てくるだけ**という味わい深さでそうこうして全ステージクリアすると宮下塾長から衝撃の発言が。「やあ有り難うさすがはヒーロー俺の分身だ。実は漫画を描こうとしたら漫画の世界に**引きずり込まれてしまったんだ**。慌てて主人公を描いたら君が来てくれたという訳さ。さあ俺と現実世界へ戻ろう」何というメタフィクション！　しかしこのゲーム、エンディングクレジットを見ると**企画7名でゲームデザイン2名**。何で制作スタッフより多いんだ？　お前ら一体何やっとったと思ったらあれ、全ての望をかなえるって話は？　塾長自分はだまされたってことッスか?!

画：イワタカツト

竜の子ファイター（ACG）　メーカー：トンキンハウス／機種：PCエンジン／価格：¥5,600／発売日：'89年10月20日

第九回

株式会社スティング開発部所属

米光一成氏

思いついたことを形にするのが好きだったんです

あまりにも個性的な世界観が話題になった3DRPG『バロック』のディレクター、米光一成氏。その豊かな発想の源とは何かを伺った。

編集部（以下編）：米光さんのご出身はどちらなんですか？

米光一成氏（以下米）：広島です。

…あの、本当にゲーム批評の記事の始まり方と同じ質問ですね（笑）。

編：同じですみません（笑）。それで、どんなお子さんでした？

米：いや、何かを作ったりすることは好きだったと思うんですよ。覚えているのは、小学生の頃に、友達とUFOを作ろうと思って。UFOの作り方みたいな本を友達が持ってたと思うんですけど、会議まで開いた記憶があるんですけど。どうやって作るんだろう、とか。そんなことやってたんで。

編：そういううわさっぽいことってお好きだったんですか？

米：そうですね、いっとき好きでしたね。かちっと真実があって、それをぱっとみるというのは単純な気がして面白くない。都市伝説とかそういううわさも、結構幅があるじゃないですか。違う説があったり、世の流れで変わってきたり、という。そういうところが好きなんで。『バロック』もやっているうちに、こうかな、と思ってたんだけど本当はこうだった、みたいな、それこそ噂みたいな作りになってるんですけど。

編：それで、小学校の時からものを作っていらしたんですか？　ゲームの元になるような。

米：小学生の頃は、カードとか作ってたり、ボードゲームとか、そんな本格的なものじゃないですけど、自分で切ったり貼ったりして作ってました。ルールというか、思いついてそれを形にするのが結構好きだったんで、そういうゲームっぽいものも作ってました。でも、特にゲームというんじゃなくて、思いついたことを形にするときに、それがゲームだったり適当な別の形だったりしたんじゃないかなと思いますけれども。だから、ゲームにこだわらなくて。

たとえば中学の時だったと思うんですけど、社会科の先生がいて、結構いいかげんな先生だったんですよ。で、その先生の授業はみんな「やだなぁ」って言ってて、さぼっていたり他のことをしてたんで、その授業を真面目に受けている人のノートをまとめて、それを社会の先生に見せて、「これを暗記すれば90点以上取れる」と保証をもらったので、それを写してみんなに配って「その代わりパンおごれよ」ってやってたりとか。「先生の保証」をキャッチコピーにしてみんなに配っておごってもらおうというのを思いついた時点でやりたくなっちゃうんですよね。インチキなんですけど。『銀河鉄道999』とか流行っていた時とか、それのパスポートを勝手に自分で作ったり。全然意味ないんですけど。

編：それで、高校生の時とか何されてました？

米：何してたんだろう。学生時代は割とぼーっとしていた気がする。なあにしよっかな、って友達とだらだらしてたり。高校生になって、楽しくピクニックするのかな、と思ってワンダーフォーゲル部に入ったんですけど、厳しくて2日でやめました（笑）。

映画から、話じゃないところに目を向けることを教わりました

編：でも、『バロック』には結構いろんなものが詰め込まれた印象を受けるんですが、その頃いろんなものをご覧になってたんじゃないですか？　映画とか。

米：映画は好きですね。

編：どんなものがお好きなんですか？

米：何でも好きです。

編：芸術作品からB級まで、とか。

米：そうですね。なんでも見ちゃいますね。ていうかあんまり予備知識なしでタイトルだけで入ったりとか。歩いてて時間があうから入ったりとか。ジャンル問わず、というか、わざとジャンルを問わないようにして見ている感じがあります。

編：昔からお好きだったんですか？

米：昔、高校くらいまではそんなに好きでもなくて、大ヒットしたものがあれば見てたくらいなんだけど、どっかから好きになったと思うんですよ。『カプリコン1』くらいだと思うんですけど。それでもそんなに見にいく程じゃなくて、ちょこちょこ見に行く程度だったんですよね。それで、台湾のエドワード・ヤン監督の『牯嶺街（クーリンチェ）少年殺人事件』という映画があって、それにむちゃくちゃ感動して、大ヒット作じゃないのでも面白いのがあるな、と思って。少年が女の子殺しちゃう話で、中国の政治的な絡みとかがあって筋が分かりにくいんだけど、なんだか感動しちゃって。見せ方も、あまり凝ってないというか小技を使ってなくて。普通の白いシャツを着て自転車を押してお父さんと歩くシーンをただ延々と映していたりするだけ。そんなにここがすごい、というのは分からなかったんだけど、見終ったあとうわーって泣いちゃって。それで、「何でか分からないけどすごいなぁ」というものもあるんだな、と思いました。それは結構自分の中でショックでした。

編：それ以外には何か思い出の映画ってありました？

米：昔に戻ると、『リトルロマンス』という、少年と少女が出て初恋があって、という映画があって、『小さな恋のメロディ』のちょっと今っぽい版だと思うんですけど、ちょっとお洒落なところで「この橋をボートでくぐると二人は永遠に結ばれるんだよ」とかいう、小さい子が背伸びしてるみたいな話な

んです。それまでは映画見てても話を見てたんだけど、それを見て、映画って話じゃないところもあるな、と。その映画は話はシンプルなんですけど、街並みとか光とか、それこそ服のセンスとか、かわいいとかかっこいいというのがあって。そこで、話じゃないのにも目を向けられた。

編：雰囲気みたいなものですね。

米：そうですね。ディティールとか形とか。撮り方というところまでは行っていなかったですけれども。ストーリーじゃないところのすごさみたいなところを。それって多分今見たらそんなにすごい映画じゃないと思うんですけど。それは好きだった女の子が「見に行きたい」とかなんとかいって、「じゃいこう」というよこしまなアレで見に行ったんで、よけいにキラキラ見えたのかもしれない（笑）。それは本当に古いです。自分が中学のころだから。今回の『バロック』は特に趣味的なものもどんどん入れちゃおうという感じなんで、そういうものの影響は大きいかもしれないですね。

編：そうすると、京極夏彦なんか『バロック』に入ってたりしないですか？　箱の者とか見て思ったんですが。

米：そう言われると、そうかもしれません。うーん、入ってます（笑）。京極作品はむちゃくちゃ好きですし。『姑獲鳥の夏』とか。

編：以前からそちら系とか読まれてたんですか？

米：いや、江戸川乱歩とか、横溝正史とかはもとから好きで、その流れで読み始めたらむちゃむちゃ面白くて。他には森博嗣さんという人がいて、その人の作品も同じ会社のノベルズで出ているんですけど、その流れで買ったら、別の意味で面白くて。チェスネタが『バロック』にあるんですけど、森さんの『幻惑の死と使徒』と『夏のレプリカ』という本が偶数章と奇数章に分かれてて、そこでもチェスが出てて似てるーって、びっくりしたり。

あと、萩尾望都さんが好きで、『半神』って話があって、『バロック』の中に出てくる引き裂かれたイメージっていうのはそこから影響を受けているところもあります。最近だと、何があったかな。

耽美小説から感じられる魂が好きでした

編：『残酷な神が支配する』とか。

米：あれは、きっついですね。自分に照らし合わせて考えると読むのが辛くなったりします（笑）。完結したら読もうかな、と思っているんですけど。なかなかシビアなものがありますね。

編：同性愛ものですよね。

米：いや、同性愛ものって抵抗ないんで、結構、というかむちゃむちゃ読んでたりするんですけど、あれは親父じゃないですか。親父みたいな年齢のやつと無理矢理、っていう設定は、例えば自分に現実に起こったらどうだ！　と思うと、ちょっとねえ。

編：現実ですか（笑）。

米：自分が、中学生のときに、本当に起こったらどうだ！　と思うともう、辛くて読んでられないっすよ。そこまで考えるな、という話もありますけどね。

編：でも、普通のやつだったら抵抗ないですか？

米：ないですね。角川ルビー文庫とか読みますから。好きな作家さんのやつはとりあえず。須和雪里さんという人がいて、その人のは面白いですね。あと、榊原姿保美さんとか。JUNEに書いていた作家さんで、その人の作品はむちゃくちゃ面白いんです。というか、JUNEものが好きというんじゃなくて、今はちょっとポピュラーになって、全体的なクオリティが落ちてると思うんだけど、昔の人って、そのジャンルを選んだことによって、絶対数売れる数が減る

けど書いているというところがあるんです。それを書かざるをえない気持ちというのがその人の中にあるわけなんですが、その、とてもせっぱ詰まったというか、それを書かないといけないという魂みたいなものが作品から感じられて。最近だと、逆に同性愛ものは売れるから、売れると思ってる人が書いているという状況になってて、やむにやまれずそういうものを書いているという感じのものが少なくなっていて、残念ですけども。

米光一成（よねみつ・かずなり）
1964年生まれ。株式会社スティング開発部所属。代表作に『魔導物語1・2・3』『ぷよぷよ』『トレジャーハンターG』『バロック』などがある。

ゲームとしての物語とは

編：ところで、今まで米光さんが考えつかれた中で一番すごいアイディアって何でしょう？

米：『バロック』の中では、あの物語の提示の方法に気づいたときには、嬉しくて背中に電流が走っちゃいましたけどね。結局あれって何で世界はこうなったのかを解明するという話なんで、なんでそうなったのか、というのはとりあえずいろんな解釈はあるけど、ひとつの事実はある訳じゃないですか。過去の事実が変わるわけじゃないんで。ジグソーパズルをたとえに出していたんだけど、完成した絵は基本的にきちんと並べればひとつの絵が出来る。でも、そのピースを全部集めるのは難しいし、入手する順番は違う。全ピース集まってないから自分の中で違う形で並べてもらっても構わない、ということをやろうと言ってたんで。

ゲームの中の物語の作り方で一本道というやり方は、映画でやればいいじゃんというのがあって。選択で話が変わってくるというのも、それって物語作ったらベストな筋はあるわけじゃないですか。例えば伏線引いててここで盛り上がらせてこうなって、という。物語を作るという意味では、きっとベストな解答って1本しかない、と思うんですよ。2つ話があったとしたら、つまらない方をやってもらうのも違うかな、と思って。で、どうすればゲームとしての物語が出来るかな、と思った時に、ひとつの世界、ひとつの最終的な絵はあるんだけれど、入手方法がプレイヤーにとって変わってくる、解釈のしかたが多様である、というのをやりたかったんですよ。

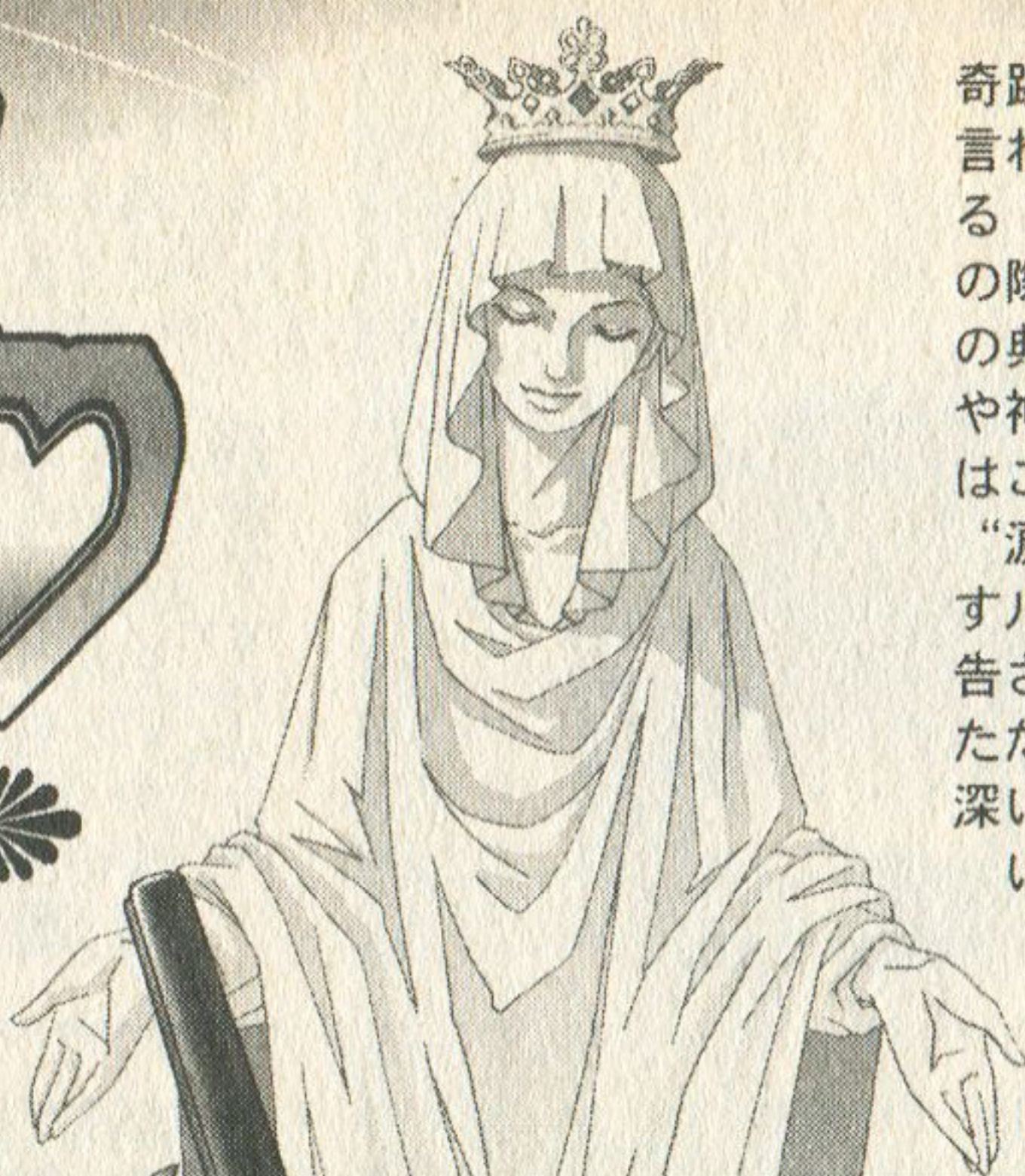
でも、まだそれを最善の形で具現化できたとは思ってないので、いずれ別の作品で、再度挑戦したいと思ってます。でも、同業の方で、「こういう手があるのか、俺ならもっとうまくできるのに」って方がいて、やってくれると、らくでいいな、とか思ったりもしてますね。

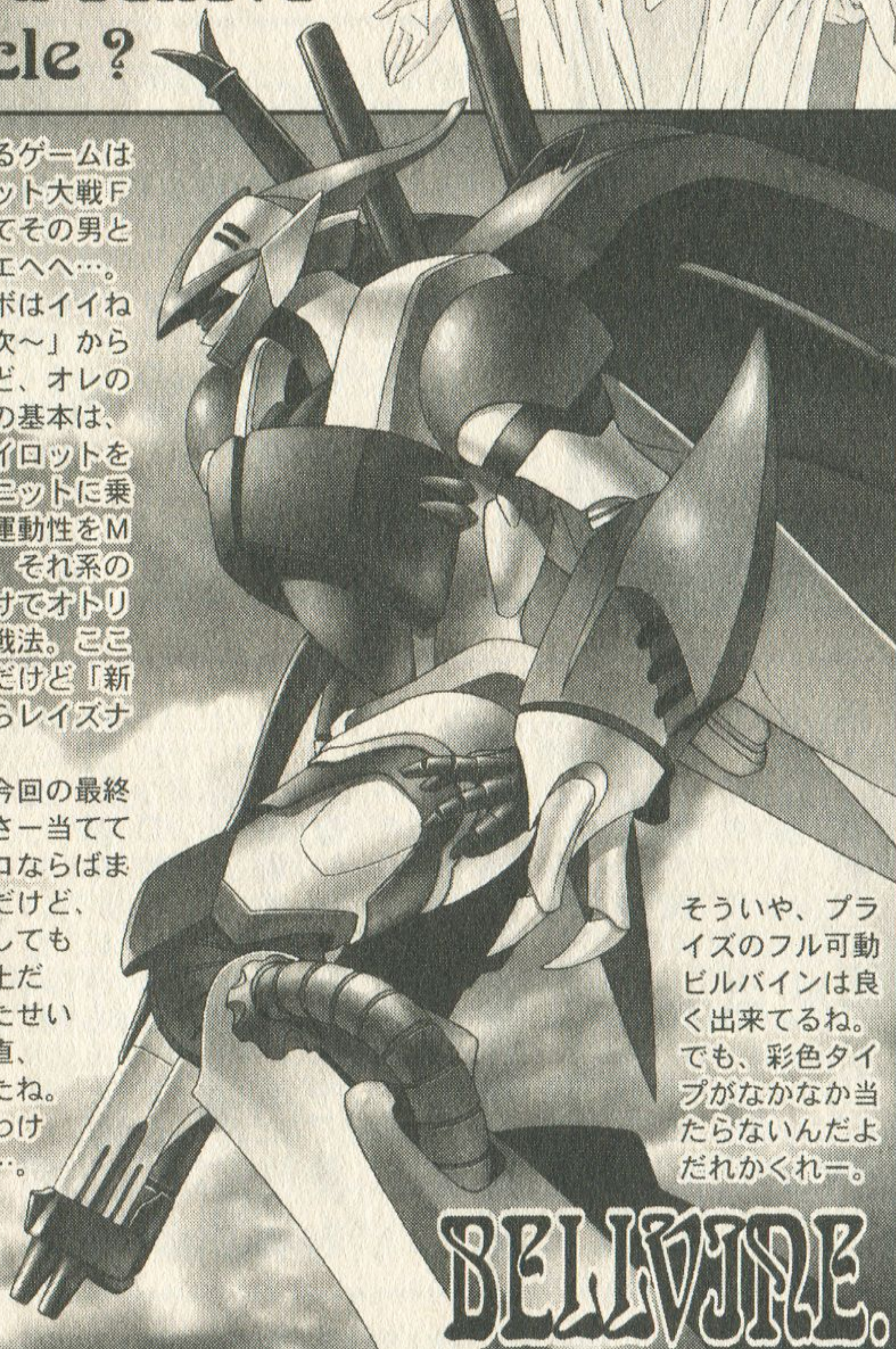
編：分かりました。次回作も頑張ってください。

（聞き手・構成：松平）

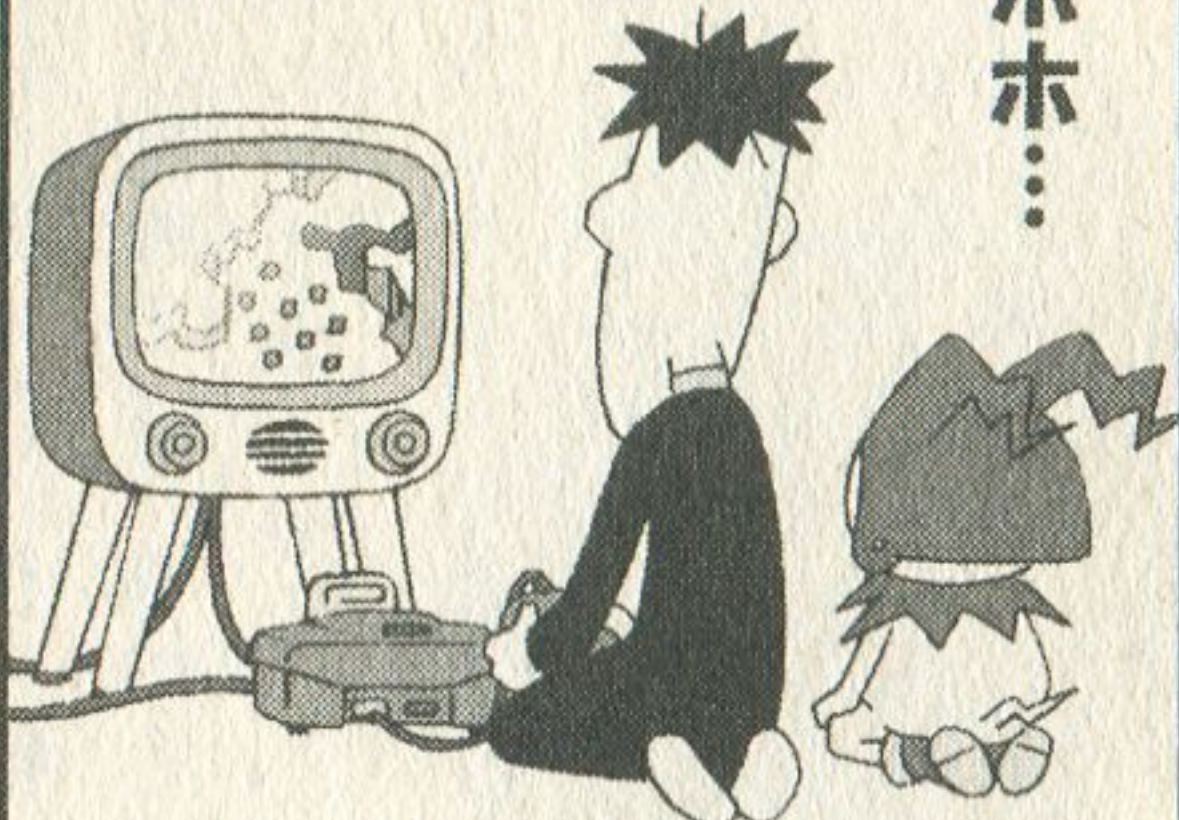
VOL.9 カズマデラックス♡

奇跡を信じる？／巻

Do you believe Miracle？

奇跡とは人知を超えた出来事の事、言わば神の業である。聖書に出てくる"キリストの復活"や出エジプトの際に起きた"紅海割れ"などはその典型であるといえる。どうせ伝説や神話の中の事と思うなかれ、奇跡はこの現代にも起きているのだ。"涙を流すマリア像"に"万病を治すルルドの泉"その実例は数多く報告されている。
ただ、傾向として言えるのは、信心深い人の方が奇跡現象に遭遇しやすいという事実。考え方次第だが、人のピュアな気持ちが奇跡現象を起こしていると思えなくもない。

その男がやってるゲームは「スーパーロボット大戦F完結編」。そしてその男とはオレなのだ。エヘヘ…。いやー、スパロボはイイねホント。「第三次～」からやってるんだけど、オレのプレイのしかたの基本は、回避率の高いパイロットを機動性の高いユニットに乗せて限界反応と運動性をＭＡＸにした上で、それ系の強化パーツを付けてオトリにするっていう戦法。ここではビルバインだけど「新スパロボ～」ならレイズナーだね。
ところがさー、今回の最終面近くのボスがさー当ててくるわけよ。ザコならばまず当たらないんだけど、いきなり回避にしても命中率９０％以上だからね。ナメてたせいもあるけど、正直、ちょっとまいったね。そんな時起きたわけよ、ある事がさ…。

そうい や、プライズのフル可動ビルバインは良く出来てるね。でも、彩色タイプがなかなか当たらないんだよだれかくれー。

BELLVINE.

そして、信心深く無く。かつ、ピュアでも無い、男のところにもソレは起きたのであった…。

正座は足が短くなるからやめよう。

あたりはしない！
by、ショウ＝ザマ
スッ…

ミツメアウ
ヒトミトヒトミ…
スゴイゾショウ！
スゴイゾビルバイン！
よけた！
マルデ奇跡ダネ

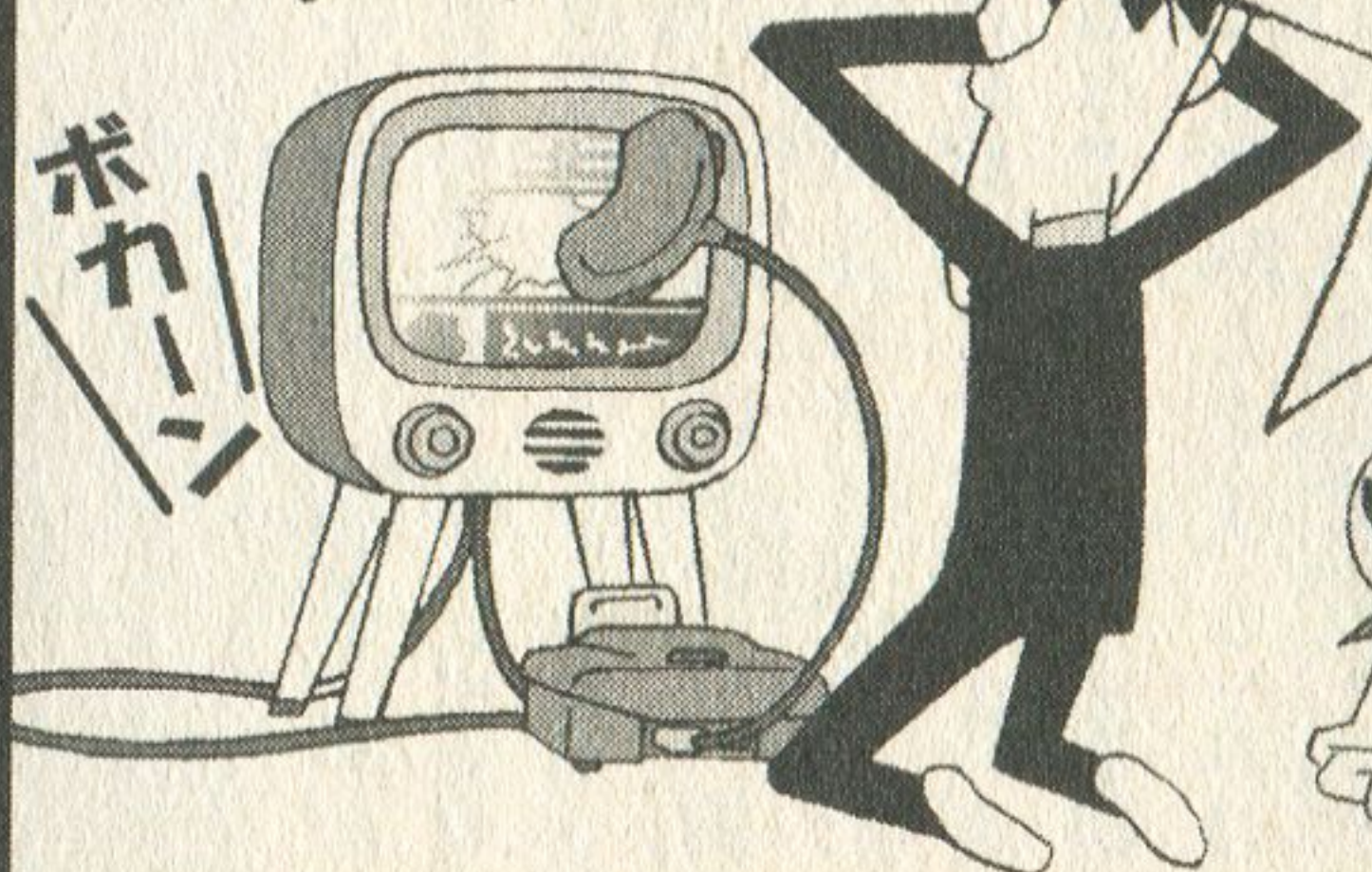
これこれ、これなのだ！。
スパロボには数値を超えたナニか、あえて言うなら“奇跡”の表現がある。そう思えるのだ。
たとえ攻撃力が４０００しかない真ゲッターのストナーサンシャインでも、ＨＰ３００００の敵を倒しちゃう時があるし。命中率が３０％を切ってるグレートマジンガーのドリルプレッシャーパンチだって、なぜかガンガン当たる。
その秘密はパイロットの「気合」にある訳だが、パイロットの気合ひとつで、そのロボットのスペックを超える能力を引き出すさまは、まさに往年のＴＶ番組で観た、あのヒーロー達の活躍を彷彿させる。
絶対絶命のピンチで見せてくれた、あの“奇跡”の逆転劇をスパロボは表現してくれているのだ。

でもゲームではあんまり使えないんだよね、カナシーね。
ところでオレはグレートが好き。歌がイイよね、歌が。
DRILL PRESSURE PUNCH.

でも…

ところで“F”ってファイナルの“F”なの？まだダンガードもジーグもでてないのに、マジで？。ここはひとつドリキャスで新作を出して欲しいなぁ、期待してまっせー。
馬

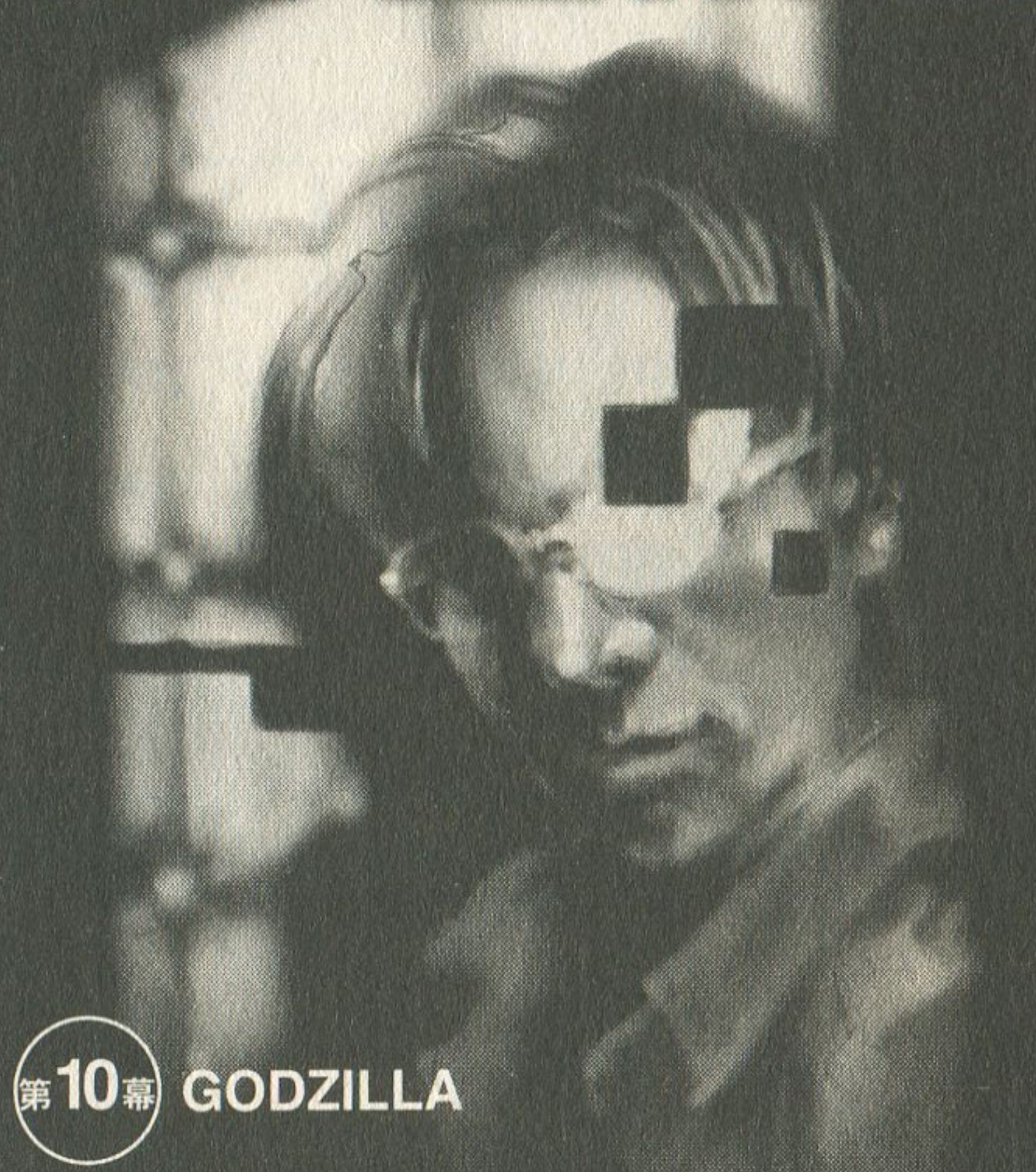
なんで命中率4％で当たるんだよー！
悪魔のイタズラの方が多かったりして…。
ボカーン
奇跡ナンテソウソウナイネ。

金子一馬：（株）アトラス第一開発部開発課課長　グラフィッカーとしてアトラスに入社後、女神転生シリーズのビジュアルデザインを手掛ける。その独特の個性はシリーズの世界観に欠かせないモノで、多くのファンを魅了している。新作を鋭意制作中。

KOJIMA CINEMA

第10幕 GODZILLA

コジマシネマ開演危うし！

「メタルギア」の開発が終盤を迎えています。とにかく、忙しい。ここ数カ月、休みもない。睡眠時間もない。息子ともしばらく遊んでいない。家族とも食事をしていない状態です。当然そんな状況なので、映画も観てません。……という次第で、コジマシネマも開演が危うくなっていましたが、なんとかE3でアメリカへ行った際にハリウッド版「ゴジラ」（GODZILLA）を観る事ができました。

ゴジラ、ハリウッドのシネラマ劇場で観る！

ゴジラ、ロス（ハリウッド）の映画館で観ました。なんとも珍しい「シネラマスコープ」(注1)の映画館でした。「シネラマ」と云えば、個人的には大阪は梅田にあった「OS劇場」を思いだします。今はもうつぶれてしまいましたが、関西では最も豪華で高級な映画館でした。

待ちに待ったハリウッド版ゴジラ

ハリウッド版ゴジラ……ヤン・デ・ボン監督の降板から待たされること数年。昨年の予告編（博物館編）を観てから期待度はかなり高まっていたところでした。特に第二弾の予告編（釣り編）での海面が上昇するシーン等は、まさに子供の頃、悪夢の中で観たゴジラそのものでした。ローランド・エメリッヒ監督も「スペース・ノア」の頃からのファンだったので、それはそれは待ち望んでいた映画でしたが……。

ゴジラという名のまったく異なる怪獣映画

ハリウッド版ゴジラ製作にあたって、日本側（東宝）とハリウッドの間で紆余曲折があったのは分かりますが、はっきり言ってこれはもう「ゴジラ」ではありません。もしこの映画が「ゴジラ」というタイトルでなければ、いくらかは楽しめた事でしょう。おそらく僕らのような「ゴジラ」世代が、この映画を「ゴジラ」という認識を持って観るのであれば、その多くの人々が落胆するでしょう。これは「ゴジラ」という名の最先端のCG技術で蘇った、放射能で巨大化した怪獣がマンハッタンを暴れ回る！……ただそれだけのパニック映画です。CG表現に関しても新鮮味がなく、遅すぎた企画とでも言うのでしょうか？　ゴジラのデザインがどうのでなく、映画としても…。こうなれば「プルガサリ　伝説の大怪獣」(注2)や「ガメラ3」に期待をかけるしかありません。

リアリティの追求が恐怖を半減させた？

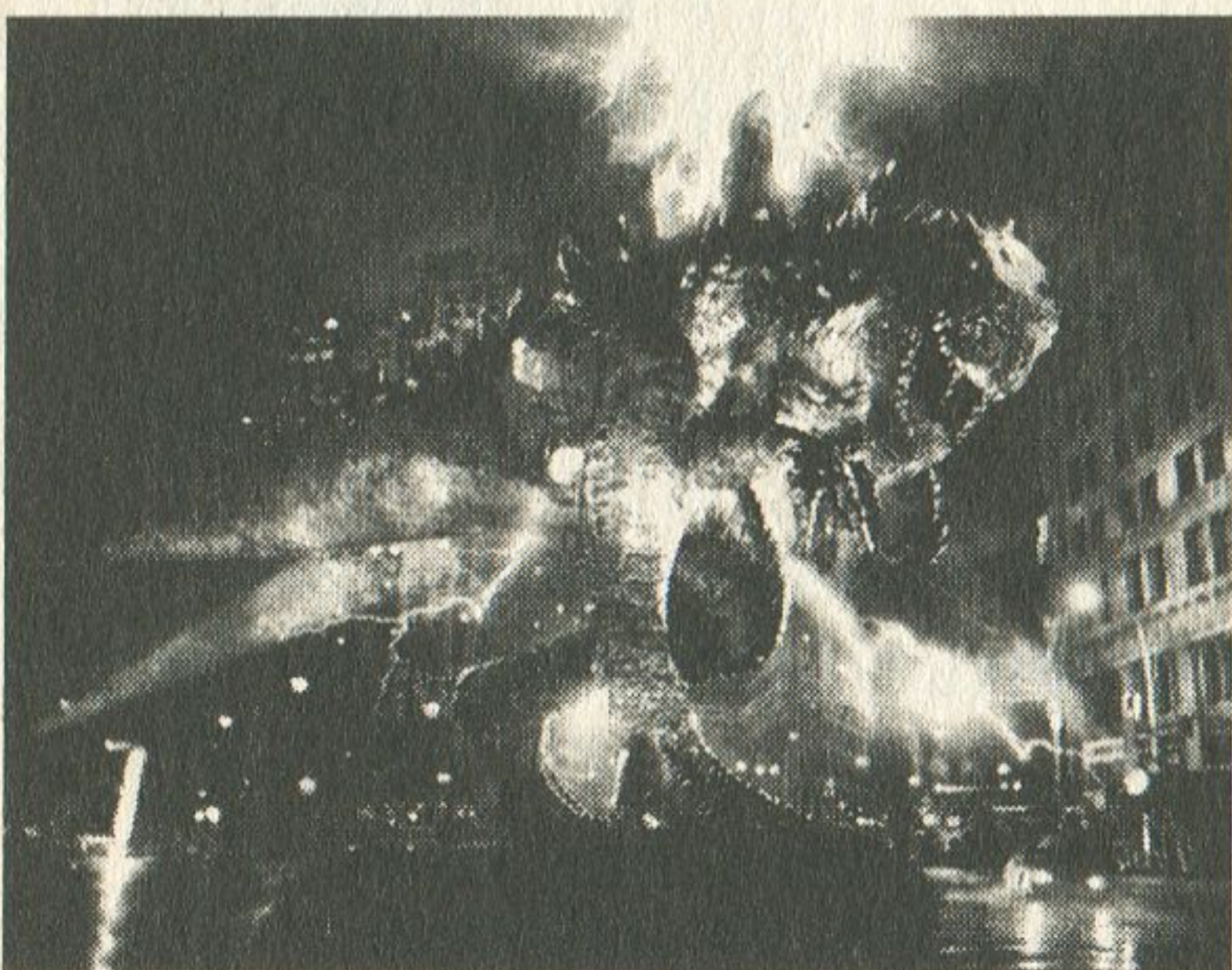
ゴジラは、破壊のために生まれ、破壊のために存在する破壊王（デストロイヤー）です。決して戦闘機や高射砲、戦車に背を向けたりはしません。ゴジラは臆することなく、ビルを破壊、前進を続けます。ハリウッド版では、ゴジラがビルの谷間を逃げまくります。日本のゴジラは放射能を吐き、街を壊滅させ、エネルギー補給のために発電所を襲います。エネルギーを吸い取ることが文明社会を破壊することを意味します。これはゴジラがすべての物を破壊する水爆から産まれたモンスターであり、破壊の限りを尽くす象徴、文明社会へのアンチテーゼであるからです。そこに生物としての理屈やリアリティはまったくありません。

しかし、ハリウッド版ゴジラは、エイリアンと同じく、破壊というよりは自己の生命保存のために行

動します。魚の大群に引きつけられたり、巣を作るため、街に上陸する等ゴジラの行動のすべては種の保存という生物的な動機に起因しているのです。生命を残すための破壊、生命として理にかなった動機、それが今回のハリウッド版ゴジラです。生物学的に説明できるもの、それはゴジラの恐怖ではありません。水爆で産まれ、背鰭を光らせながら放射能を吐き、街を破壊するだけ破壊して、また海に帰っていく……強大な力、恐怖と不安、それが本家のゴジラでした。

反核テーマは継承されていたが……。

ゴジラの最大のテーマであった反核メッセージ、それすらも軽く扱われています。日本版（1954年版）では、ビキニ環礁での水爆実験が原因でゴジラが産まれたという設定でした。そして、公開前に第5福竜丸の被爆事件等があり、結果的には強い反核メッセージと共に公開されました。今回のハリウッド版は、フランスの核実験によって産まれたということをオープニングで軽く触れているだけに留まっています。国民性の違いでしょうか？　反核というよりは巨大怪獣という設定を作り出すための一つの手段でしかありません。

「メタルギア」も反戦反核をテーマに掲げています。日本版ゴジラの持っていた憤りや平和への願い、そういったものをエンターテイメントの中に少しでも表現できたらなと思っています。インドやパキスタンの核実験騒動で揺れる昨今ですが、ただタイムリーなだけではなく、反核のメッセージをゲームというメディアでも少なからず伝えることが出来ればと思います。

「巨大イグアナ大来襲！」ではなく「GODZILLA」です。

コンテンツ不足のハリウッドが次に狙うのはゲーム？

それでは、なぜハリウッドで今更「ゴジラ」なのでしょうか？　それは、ハリウッド映画の中で新鮮なコンテンツが枯渇してきているからです。年末に公開される「ロスト・イン・スペース」（「宇宙家族ロビンソン」のリメイク）もそうですし、キャメロンの次回作といわれる「猿の惑星」[注3]もそうです。最近のハリウッドはコンテンツの奪い合いに熾烈な争いを繰り広げています。原作物も、出版前から契約の交渉合戦が始まっています。続編物、リメイク物もかなりの数です。

そして、新たなコンテンツを求めて、次にハリウッドが目を付けたのは日本のマンガやアニメ、そしてゲーム[注4]です。おそらく5～6年もすれば、ゲームの映画化が主流になっていることと思います。「メタルギア」もハリウッドで映画化される日が来るのでしょうか？

注1……湾曲した特製大スクリーンに3台の映写機を使って映写する方式。迫力があり好評を博したが、製作費がかさむため次第に廃れていった。その後、70mmフィルムで撮影しシネラマのスクリーンに映写する方式が用いられるようになった。

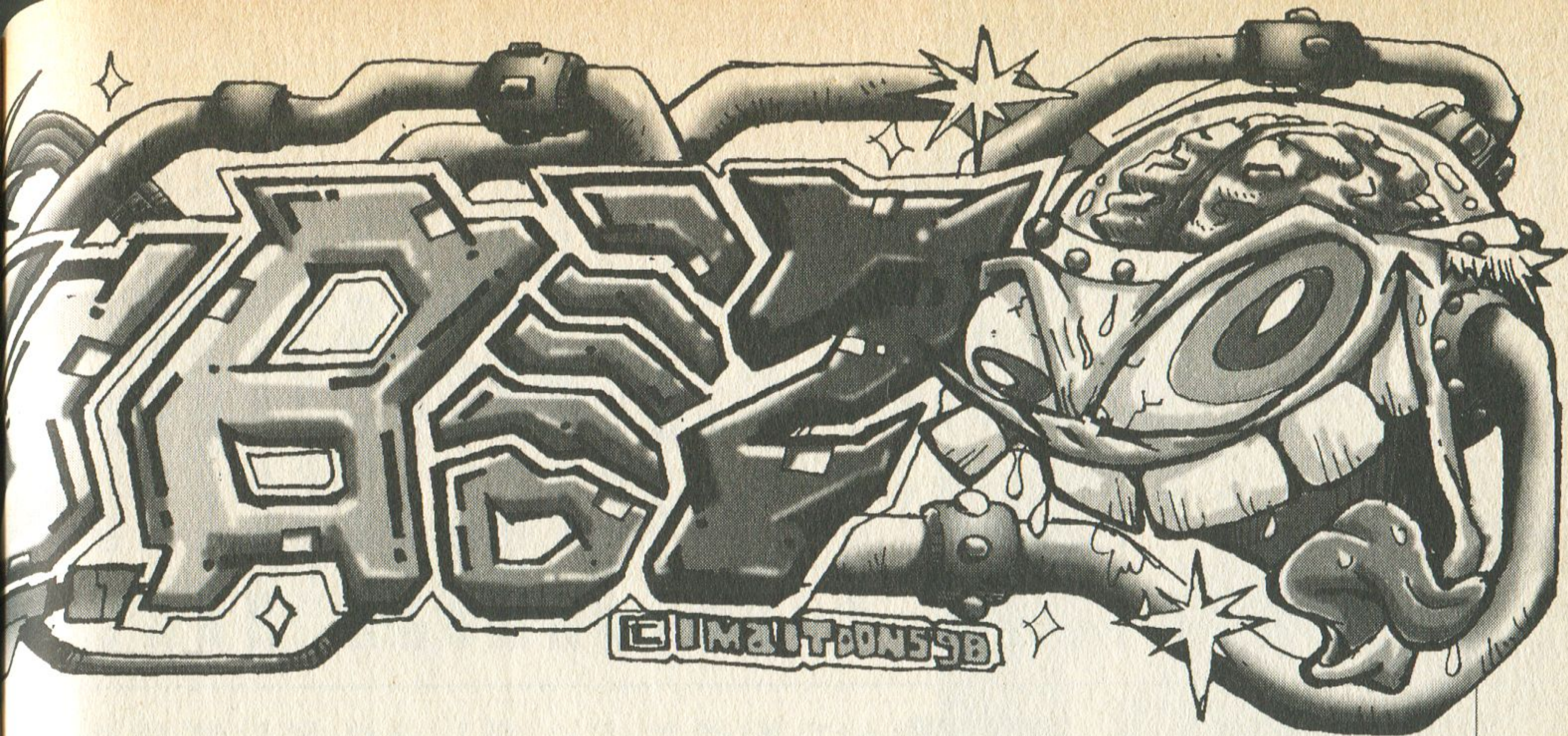
注2……'85年、北朝鮮で製作された伝説の怪獣映画。日本版ゴジラの主力スタッフが携わっている。「GODZILLA」と呼応するように同時期に日本公開された。

注3……シュワルツェネッガー主演で製作が計画されたが、予算の折り合いがつかず棚上げとなった。キャメロンの次回作は「スパイダーマン」になる模様。

注4……映画化が決定したゲームといえば「トゥームレイダース」。映画の出来が気になるところだ。また、日本アニメ・マンガの映画化の噂がある作品は「機動戦士ガンダム」「宇宙戦艦ヤマト」「ルパン三世」など。

「ゴジラ」 GODZILLA
主演、マシュー・ブロデリック
監督・脚本・製作総指揮、ローランド・エメリッヒ
アメリカ東海岸で船が海中に引き込まれる怪事件が続出。またパナマの丘陵地帯では謎の足跡が発見される。生物学者のニックは、巨大な生物の存在を推測する。そして数日後、ゴジラが出現する……。

小島秀夫（こじま・ひでお）……株式会社コナミコンピュータエンタテイメントジャパン取締役。「スナッチャー」「ポリスノーツ」など、独特の世界観を持つゲームデザイナー。また、ゲーム業界屈指の映画通としても知られる。最新作「メタルギア　ソリッド」が9月3日に発売予定。

© IMAI TOONS 98

6月某日
ワールドカップ開幕の前夜祭に巨人が登場してびっくりした！

6月某日
「アフター『巨人のドシン』計画その1」の打ち合わせ。僕はロック好きなのだが、自分の作品ではあえてそうした趣味性は抑えてきた。その反動をこのプロジェクトにぶつけたい。実現するといいな。

6月某日
「アフター『巨人のドシン』計画その2」の打ち合わせ。僕はマンガ好きなのだが、自分の作品ではあえてそうした趣味性は抑えてきた。その反動をこのプロジェクトにぶつけたい。実現するといいな。

7月某日
『巨人のドシン』のサイト「キョジンコム」(http://www.kyojin.com)を公開した。
ゲーム自体の制作がまだ初期段階なので内容に関するインフォメーションは出来ないが、それまでは周辺の情報を載せていきたい。この連載のスペシャル版もおくつもり。ゲームのリリースはまだまだ先のことになるので、気長にやっていくつもり。

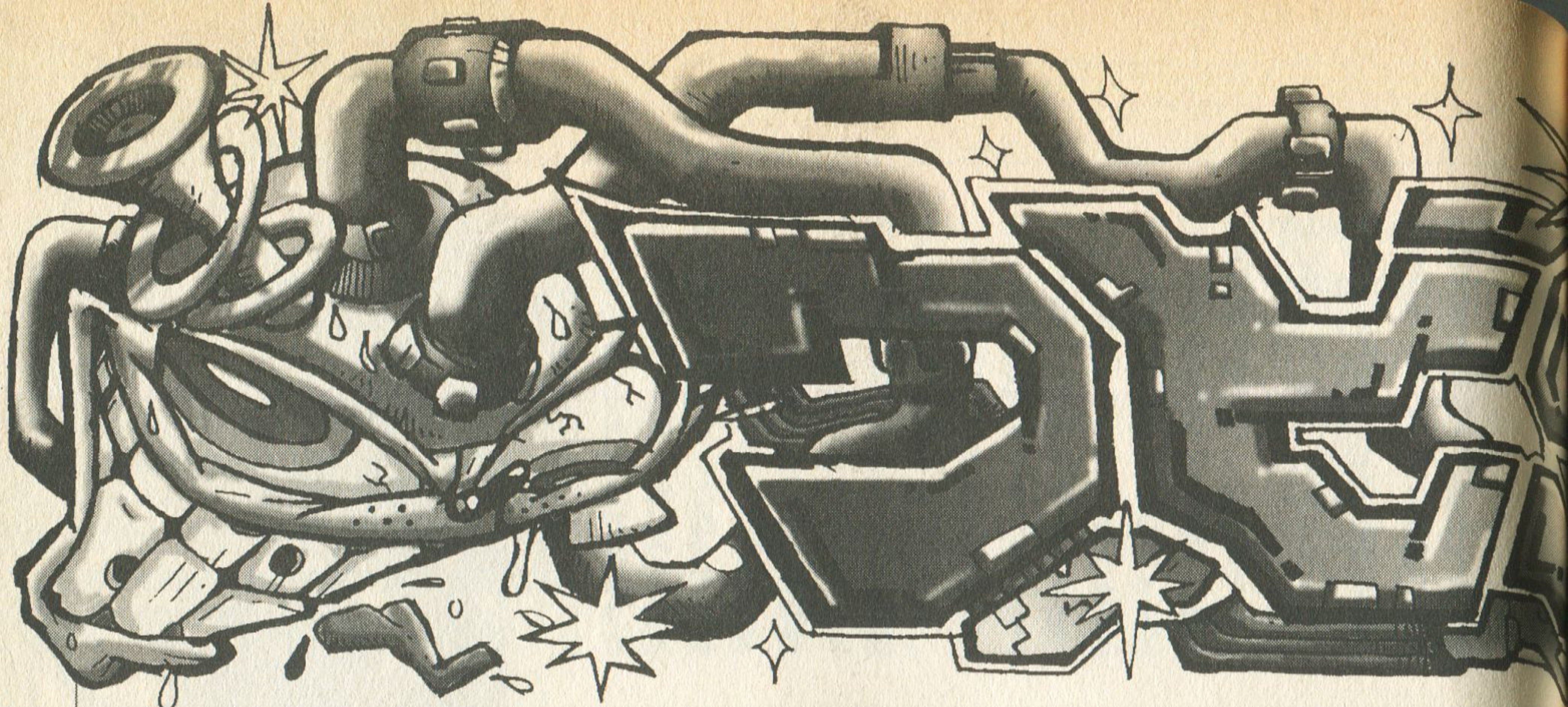
7月某日
仕事をぶっちぎってパーラムのメンバー2人と一緒にバリ島へ旅行。先日のインドネシア暴動の影響なのか飛行機はガラガラ。ゆっくりできて良かった。空港で5000円札1枚を現地のお金（ルピア）と両替したらブ厚い札束になった。金持ち気分。

7月某日
バリ島は2回目。今回はウヴドという山の中の村に滞在した。観光名所には行かず、森の中を散歩したり、音楽を聴きに行ってのんびりと過ごす予定だったのだが、巨人的な大パノラマを眺望したい気分が盛り上がりキンタマーニ山へ行く。山頂は名所だけあってすごい人ごみ。インドネシア近隣からの修学旅行生が多く、ギャルたちに一緒に写真に入って欲しいとせがまれる。きっと外国人が珍しいのだろう。オッケー、オッケーとモテ気分を充分に堪能した。

7月某日
遊びだったはずなのに、踊りを見に行けば演目は巨人物語だし、満月の夜に散歩していれば祭りに出くわし、食いまくったらゲリになるわで、結果的には100%『巨人のドシン』の取材旅行になってしまった。しかし、カラダ的にもココロ的にも実にいいタイミングの旅行だった。

Mandalaマッサー
気持ちいいなー

Title:IMAI TOONS　Illustration:KAZUTOSHI IIDA

（注）B-52's:ジョージア州出身のニューウェイヴバンド。60年代ファッションに身を包みB級ダンスナンバーを演奏する。ヒット曲は「ロックロブスター」。

わびん日記 ⑪

飯田和敏

5月某日

E3見学のためアトランタへ。今回は去年の個人旅行とは違って某社の視察旅行に便乗させてもらったので楽チンチン。

5月某日

アトランタ到着。今年も暑い。そしてコカコーラが異様にウマイ。さすが原産地と感心し、去年も同じことを感じたのを思い出した。この時期にアメリカに来たのだから、まずは『GODZILLA』を観る。映画そのものは最近の日本の『ゴジラ』と同じでおもしろくもなければつまらなくもなかった。映画館がだいぶいい。客席がラウンジになっていて、でかいソファーにデーンと寝そべって映画を見ることが出来る。それで上映中にボーイさんが注文を取りに来る。こんなくつろげる映画館が日本にもあったらいいな。夜はNOAのパーティ。再結成した'80年代ニューウェーブの代表的なバンド、B-52'sが出演した。騒いだ。

5月某日

アトランタ最後の夜は、宿泊していたホテルの横の高級ステーキハウスで食事。実はこのレストランに昨夜EIDOSの人たちが来ていた。それは彼らのリムジンがとまっていたからだ。EIDOSといえば『トゥーム・レイダース』のパブリッシャー。絶好調ぶりにあやかりたいという魂胆だ。同じものを食べれば幸運が移ってくるかもしれないもんね。で、彼らと同じものを注文したかったのだが、それは出来なかった。店員に聞いたら覚えてないって。

5月某日

帰国して『スターシップ・トゥルーパーズ』を観る。最高！　バーホーベンのほとんどの映画は好きだけど、これは『ロボコップ』以来の大傑作で凄く好きになりそうだ。

5月某日

あまりにもよかったので再び『トゥルーパーズ』を観る。何がそんなにいいのか自分でもよくわからないが、わからないなりに表現すると「虚無に裏打ちされた白熱感」ちゅーか。どっちかというと自分は機動歩兵になりたい。

6月某日

またまた『トゥルーパーズ』と思って劇場へ行ったら、もう上映は終了していて『ジャッカル』をやっていた。せっかくだから観た。マッシブ・アタックなどのいい音楽の使い方が効果的でいい感じで観ていたのだが、ラストまでいったらそれほどでもなかった。中盤のロケット砲試し撃ちシーンがテンションのピーク。ここはすごくおもしろい。

6月某日

テレビからブランキー・ジェット・シティの新曲が流れてきて心を掴まれた。『小さな恋のメロディー』という映画を観たことがないなら観たほうがいい、という歌だ。観なきゃ。「行く当てはないけどここには居たくない」というサビの歌詞は彼岸主義者の心情そのもの。7月に出るニューアルバムが楽しみ。

飯田和敏（いいだ・かずとし）
ゲーム作家。代表作は「アクアノートの休日」「太陽のしっぽ」（アートディンク）。好きなゲームは「ゼビウス」「マザー」「テトリス」。現在は、64DD「巨人のドシン」を制作中。度重なるDD発売延期の知らせにやきもきする日々。

にして 今思う

「毎晩のようにゲームをやっている」という筋肉少女帯ボーカリスト大槻ケンヂ氏に、ゲームに関する思いを語ってもらった。心して読むべし!

実はゲームって「平安京エイリアン」以来ずっとやってなかったんですよ。たまに「ゼビウス」とか遊んだぐらいでしたね。ゲーム関係の仕事をした時に「大槻さん、おみやげです」ってゲーム機をもらったりしてプレステもサターンもロクヨンも持っていたんですけど、やらなかったですね。

ところが三年くらい前のある日、家に帰ってあまりにもすることがなくて、本当にやるせなくて「ゲームでもやってみようかな」と始めたのをきっかけにハマっていって、自分でソフトを買い漁ったりするようになったんです。

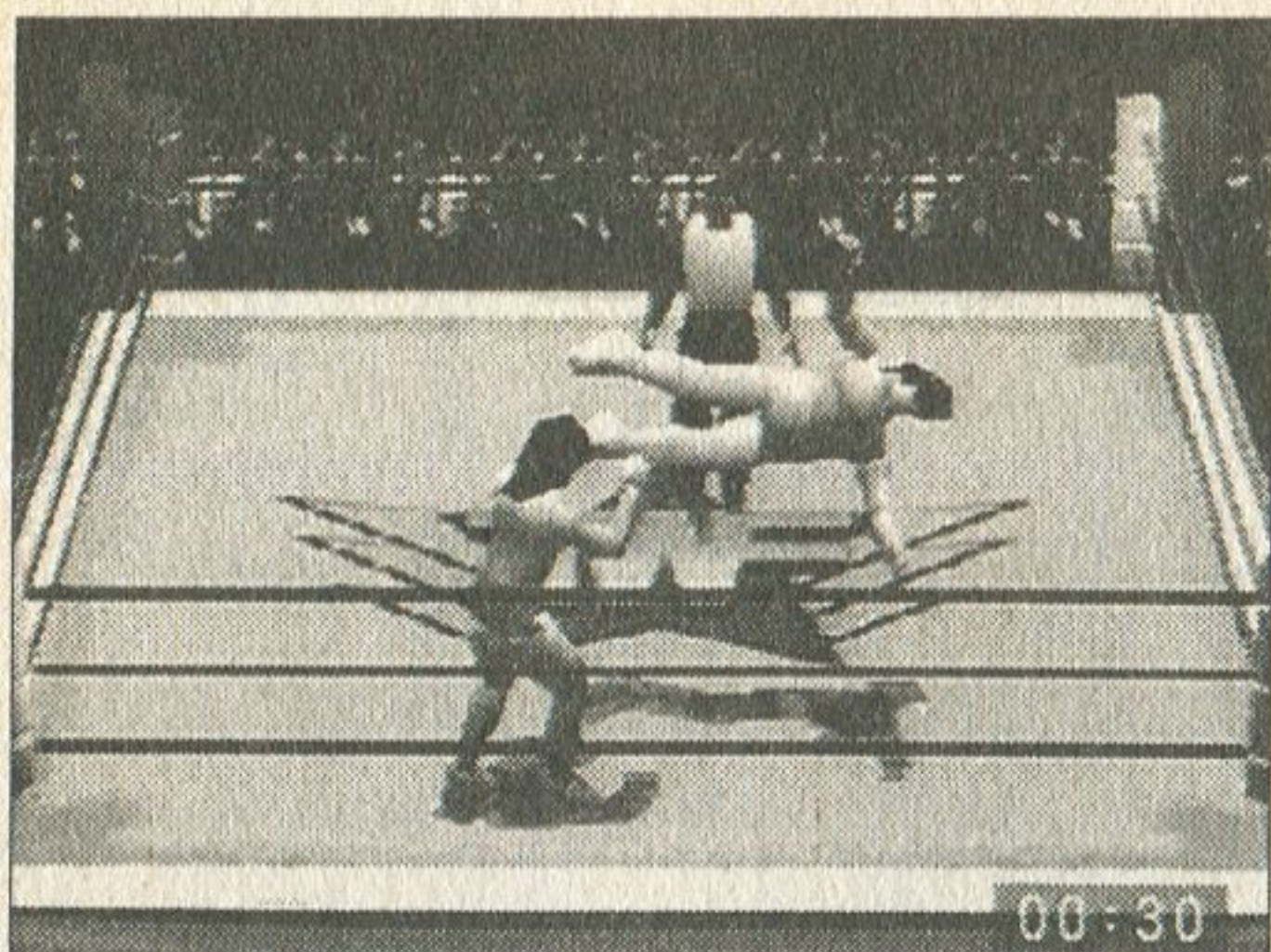
初めてハマったゲームは「プロレス戦国伝」でした

それでですね、僕が最初にハマったゲームというのが「プロレス戦国伝」というプロレスのシミュレーションゲームだったんです。自分で作ったレスラーを育てて闘わせるわけなんですけど、自分のレスラーが画面上で闘ってるのを見ると本当に「ウォー!」って盛り上がったんですね。それで「ゲームってなんて面白いんだっ!」と思ったわけです。

ところが、その後いろいろゲームをやっていく内に気づくわけですよ。「あれっ、俺が楽しんでやってた『プロレス戦国伝』は、いわゆる"クソゲー"だったのでは?」って(笑)。何事も最初って怖いですよね。生まれて初めて観た映画とか、どんなにバカなものでもトラウマになったりして。「これぞ人類の叡智だ! なんて凄いんだ!」と褒め称えた「プロレス戦国伝」なのに、他のゲームをやって「こりゃダメだ」となるんですから、本当に怖いですねぇ。

最近になって「プロレス戦国伝2」が出たんですけど、これの凄いところは、1とまるで同じというところなんですよ。キャラクターにサンボや中国拳法を習わせる修行シーンが、まるっきり1と同じなんですね。使い回し。オープニング画面の音楽もアレンジとかすればいいのに、使い回し。「ブ~、ブッブッブッ、ブ~」って、まるっきり同じ。しかもですね、続編というものはバージョンアップしてしかるべきなんですけど、なんとこれ、バージョンダウンしてるんですよ。ゲーム内時間で1カ月毎にセーブできたんだけど、2では年に1回しか出来なくなっちゃったのね。しかも1ではつまらない試合になったら飛ばせられたんだけど、それが飛ばせなくなっちゃった。だから、一度ゲームを始めちゃうと、3時間ぐらいセーブできないのね。「どうしてこんなのになっちゃったの!?」と思ったら、この続編のウリに「新しい視点、レスラー視点」というのがあるんですね。いわゆるオウンビューってヤツですか、よくボクシングゲームにある視点ですけど、この視点は相手が常に正面にいる立ち技格闘だからこそ面白いのであって、立体的に動くプロレスでそれをやったらどうなるのか、ちょっと考えれば分かることでしょ!? プロレスの基本は相手のバックを取ることなんですけど、これでバックを取られるともう相手が見えないわけですよ。フォールされたりしたら何が見えるって天井が見えるわけで、「本当にそう

いうことなのか?」と思ったら本当にそういうことだったんですよ(笑)。投げ技を食らって相手が見えなくなって、遠くの方にレフリーがずっと立ってるだけとか、突然画面が真っ暗になったりとか、実にシュールな画面を延々と見させられる。このシュールな画面を入れたがためにセーブとか出来なくなっちゃったのかなーと思うと、本当やるせないですねぇ。

ゲーム業界って不思議だなと思うのは実にそこですよ。作っている内に「これはヘンだ」と制作者がなんで気づかないのかなー、っていう。制作者が明らかに途中で作るのを投げちゃったのが分かる"見切り発車ゲー"がなぜ発売されてしまうのか、本当に不思議ですね。どうしてなんでしょ?

これが問題の「プロレス戦国伝　ハイパータッグマッチ」だ!

さらに不思議なのは、「プロレス戦国伝」が1からしてダメゲーであるにもかかわらず2が出て、さらにメモリーカードを使って対戦が出来るという「プロレス戦国伝 ハイパータッグマッチ」というものが発売されていることですね。なぜダメゲーの続編が出てしまうのか、これって大きな謎ですよ。それでこの「ハイパー〜」がまた酷くて。いわゆる"出来ないゲー"ですね、遊べないんですよ。相手と組んで○ボタンを押すと技が出るっていうんですけど、これが何度やっても技が出ない。しかも、場外に出て画面の端で闘ったりすると、キャラクターが画面の外に出ちゃって何をやっているのか分かんなくなっちゃう(笑)。これはかなり凄いですよ。プロレスゲームで他に「闘魂烈伝」など良い作品があるにもかかわらず、こういうものを出してしまう勇気が凄い。今でもゲームショップの片隅に置いてあったりして、見るたびに「おい、これ誰かどうにかしてやれよ」っていう気になりますねぇ。でもその一方で「こんな酷いものを毎晩毎晩やってる俺って一体……」という複雑な思いもあるんですけど(笑)。

他にも様々なダメゲーに出合い

特別企画 大槻ケンヂ ゲーム歴三年目

ましたね。あるボウリングゲームを買ってやったらですね、最初いきなりストライクが出て「やったー俺ってスゲェぜ」と思ったら、その後いくらやってもストライクしか出ないんですよ。ゲーム始めたばかりの頃だから、ゲームがヘンだというのが分からなくて、「俺って天才なのかなー」とか思ったりしてね。

まぁもともとヒネた性格なもので、そうしたバカゲーをあえて楽しんだりしてるんですけど、良いゲームとダメなゲームの差というものはどうにかならんもんですかねぇ。ダメなゲームって、もう手にした瞬間に分かるじゃないですか。パッケージからダメな匂いが漂ってるんですよね。ゲームショップで親子連れがダメなゲームを買おうとして、「それは買っちゃいかん!」とか言いたくなったりして(笑)。

これからもゲームをやり続けると思いますよ

それでも、なんだかんだ言って毎晩のようにゲームをやってしまう訳ですよ。ゲームをやって本当に人生が大きく変わりましたね。ミュージシャンなんてものをやってると、欲望過剰な時と日常との落差が激しいんですよ。一人で家に帰ると、もの凄い空虚に襲われて、中にはそれで体調崩したり、果ては自殺なんかしたりする人もいる。俺の場合、そんな空虚を上手くゲームが埋めてくれているわけです。これはもう革命ですね。人生の革命ですよ! 人間生きていると、いろいろ雑念があるじゃないですか。「俺はこのままでいいのか?」とか。そんな時もゲームをやると、そうした雑念を忘れられることが出来るんですよね。

ちゃんと出来た面白いゲームをプレイした後っていうのは、分厚い文学書を読んだりするよりも充実感が得られたりするじゃないですか。その充実感を得るために、ついついやってしまいますよね、ゲームって。さすがに三年前に覚えた衝撃をもう一度得られることはないでしょうが、それでもゲームをやり続けますよ、きっと。

えっ、充実感を得たゲームですか? やっぱり「プロレス戦国伝」です!

PROFILE

大槻ケンヂ

ロックバンド「筋肉少女帯」ボーカル。文筆家としての著書も多く、近著に「のほほん人間革命」(角川文庫)、「わたくしだから」(集英社・8月22日発売)などがある。

週刊プロレス監修プロレス戦国伝(SLG) メーカー:KSS/機種:プレイステーション/価格:¥5,800/発売日:'97年6月27日

新興プロレス団体の社長(兼エースレスラー)として団体と所属レスラーを育成するSLG。続編として「プロレス戦国伝HYPER TAGMATCH」「プロレス戦国伝2　〜格闘絵巻〜」が発売されている。

ソフ倫インタビュー

反論!? プロローグ◆ソフ倫からの主張

過去のソフ倫問題、ゲーム批評に対する反論、そして児童ポルノ規制法案。今まで沈黙を守っていたコンピュータソフトウェア倫理機構が語る。

ゲーム批評編集部は長年の懸案であったソフ倫への取材を実現することができた。今回は、2回に分けて行われたソフ倫への取材をダイジェスト的にまとめたが、この模様は次回以降も続けてお伝えしたい。

危機感高まる美少女ゲーム業界。今後の活動は？

編集部：まずは、児童ポルノ規制法案に対する危機管理対策についてお聞きしたいのですが。

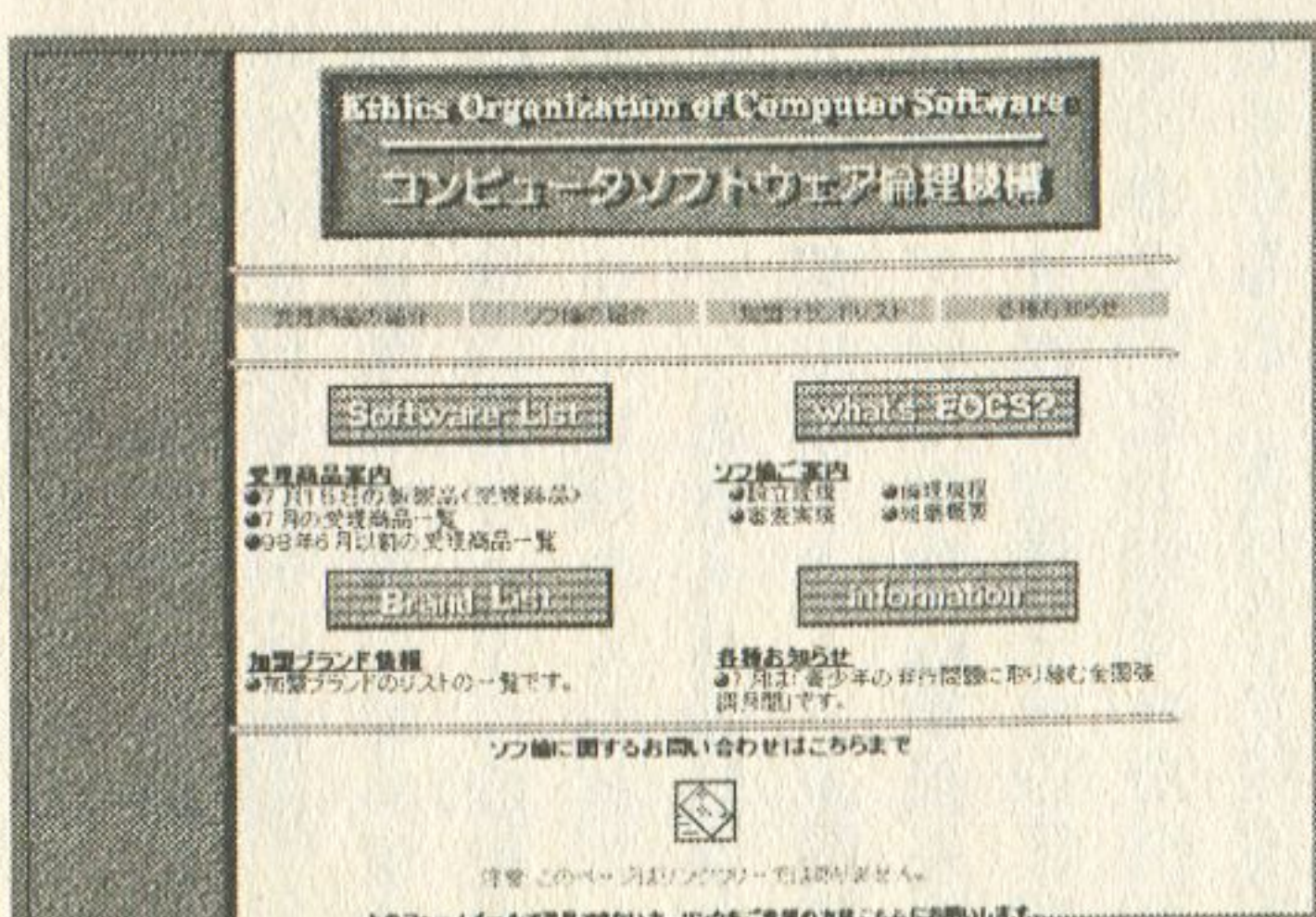
神尾剛副理事長：ソフ倫は法案成立に向けて検討委員会を設けました。外部顧問を迎え具体的な対策を講じます。同時にメーカーからも意見を聞いて、現状の分析からはじめてみたいと思います。

編：危機感を持っていると？

神尾：加盟メーカーにとってこの法案は重大な問題です。各メーカーの作品傾向によっても状況は変わってきますが、実写系のメーカーはかなり危機感を持っているようですね。また、アニメ系でもロリータものがメインのところは死活問題ととらえているようです。

編：ソフ倫理事会は今後の活動にどのような方針を打ち立てているのですか？

高橋征克専務理事：まず、最初にお断りしておきたいのは、ゲーム批評とソフ倫の間にさまざまなわだかまりがあったことは事実です。ただ、ここまでもつれる前に収束する手だてはあったと思いますね。また、ソフ倫について肝心の加盟メーカー自体が理解していない部分もあると考えたので、私が専務理事に就任した直後に、各メーカーに対して意見書を配布しました。

神尾：ゲーム批評の皆さんは「言い分があるなら反論してほしい」といわれますが、私個人は今年に入って理事になったので、過去の出来事に関して事実を完全に把握できておらず、お答えしにくいところなんです。ただ、ここで強く主張しておきたいのはソフ倫の役員を記事にする場合は、所属するメーカー名やブランド名を出してほしくないという点です。これまでにも攻撃された役員のメーカーに対して、さまざまな嫌がらせがありました。また「審査が甘い」と

文中でも話題に上っているソフ倫ホームページ。ソフ倫の設立経緯から受理商品一覧まで扱っている。しかしリンクフリーで無いのは何故？
URL http://www.sofurin.org/

いう主張にしても承服しかねます。

編：たしかに役員のメーカーを明らかにした点は配慮が足りなかったと思います。しかし、審査に対する見解はあくまでも主観の問題だと思うのですが……。

神尾：私もまさにそこが問題だと思います。しかし、「ここまではOK」という単純な審査方法では対応が難しいのも事実でしょう。

編：厳格な審査はするものの、その範囲にはフレキシブルな部分を残すということですか？

神尾：そうですね。審査員としてはメーカーから提出された作品に対してOKかNGを出すだけで、「もう少しボカシを」とはいえても「ここをこれぐらいにしてくれ」とはいえないんです。実際、映倫などでも審査基準はかなり曖昧なんですよ。過去にソフ倫と問題のあったメーカーさんも、そのあたりの考え方にズレがあったのでは、と。

高橋：付け加えれば、審査基準を公表できない背景には必ずその裏をついて作品を作るところが出てくるという側面もあります。かつてはソフ倫とメーカーの間で審査を巡る対立もあったようですが、最近、少なくとも新理事体制になってからは1件もありませんよ。審査する側とされる側のベクトルが揃ってきたとも考えられますね。

編：審査に関するトラブルは解決されたわけですね。

神尾：この4月から一般審査のほかに特別審査という新制度を設けました。これは一般審査でNGが出た場合に、上告する形で外部の人に再審査してもらう制度です。

編：危機感を持っているという話でしたが、ソフ倫非加盟メーカーへの積極的なアプローチはしているのでしょうか？

神尾：案内などは出していませんが、ホームページや広告でソフ倫の活動をPRしています。

編：もし非加盟のメーカーが摘発されるようなことがあれば、ソフ倫も打撃を受けるのでは？

高橋：はい。しかし正直なところ、この業界は「表現の自由」を掲げて戦うほどの体力はありません。各メーカーの成熟度もまだまだだと思うんです。こうした根本的な問題を解決するためには加盟メーカーがもっと真剣にソフ倫の活動に参加することが望まれますね。

神尾：そうですね。無関心なメーカーが多いというのは最大の課題です。今年は8月に札幌、9月に大阪で地区別の懇談会を開催する予定ですので、ソフ倫として前向きに考えて問題点を改善していきたいと思っています。

編：業界自体が変わると？

高橋：前年比では発売本数は減っていますが、全体の売上は横這い、タイトル1本あたりの本数は逆に伸びているんです。つまり、粗製濫造の時代は終わったということ。ソフ倫も改革していかなければならないということですね。

左から、高橋征克専務理事、神尾剛副理事長、小口和仁理事（広報担当）。

ところで、この取材に前後してビジュアルアーツが制作した『みせたがり』の回収騒ぎがあった。ソフ倫の審査は通過したものの審査対象ではない音声に不適当な個所があり、メーカー側のミスでデバックされないまま発売されたという一件である。後にビジュアルアーツがこのミスに気づき自主的に回収したという話も伝わってくる。「不適当」が影響したのかどうかはともかく、かなり売れていた作品を自主的に回収した同社の行動（英断）には、業界の危機感と高まってきたメーカーの意識が感じられる。

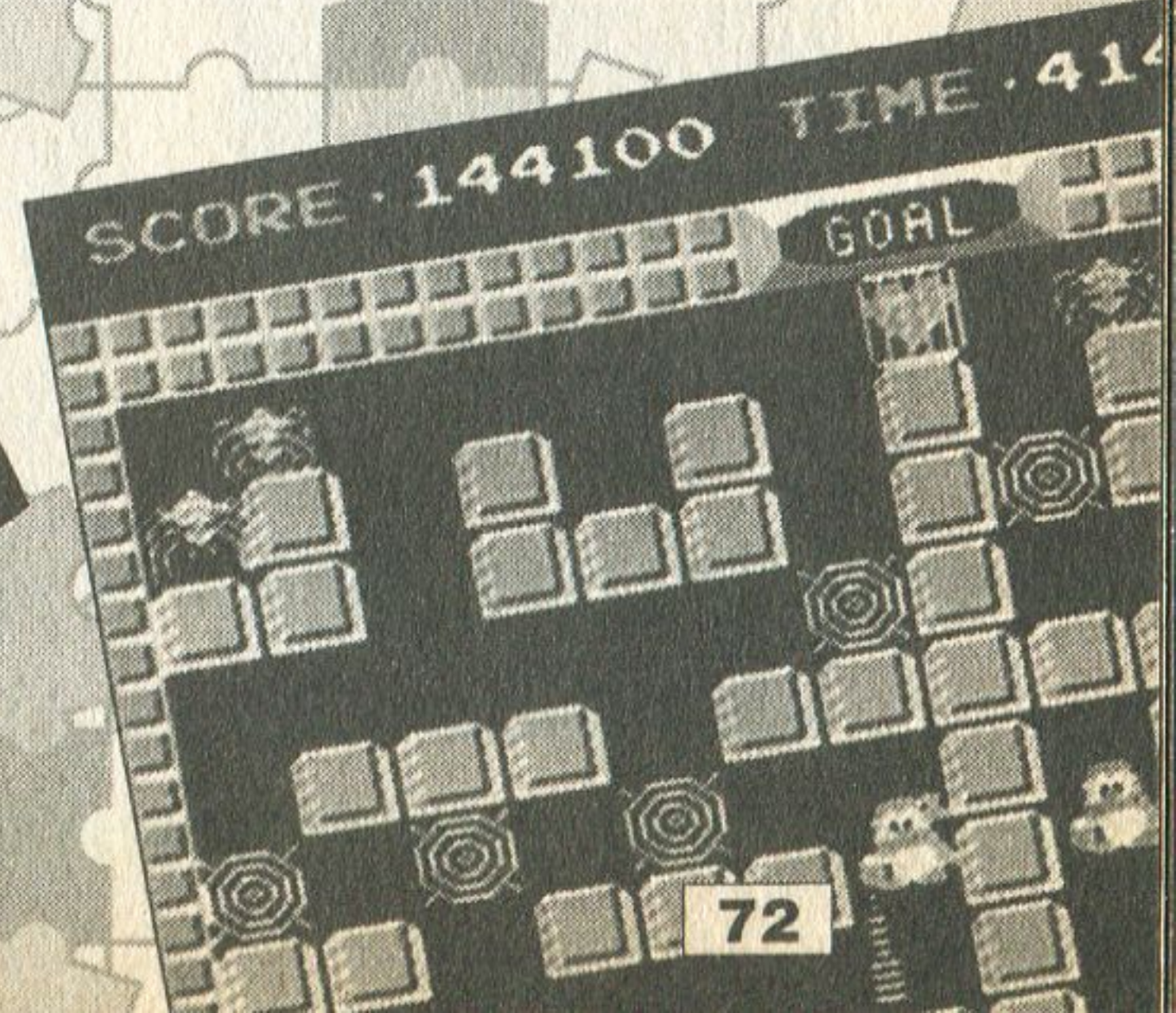
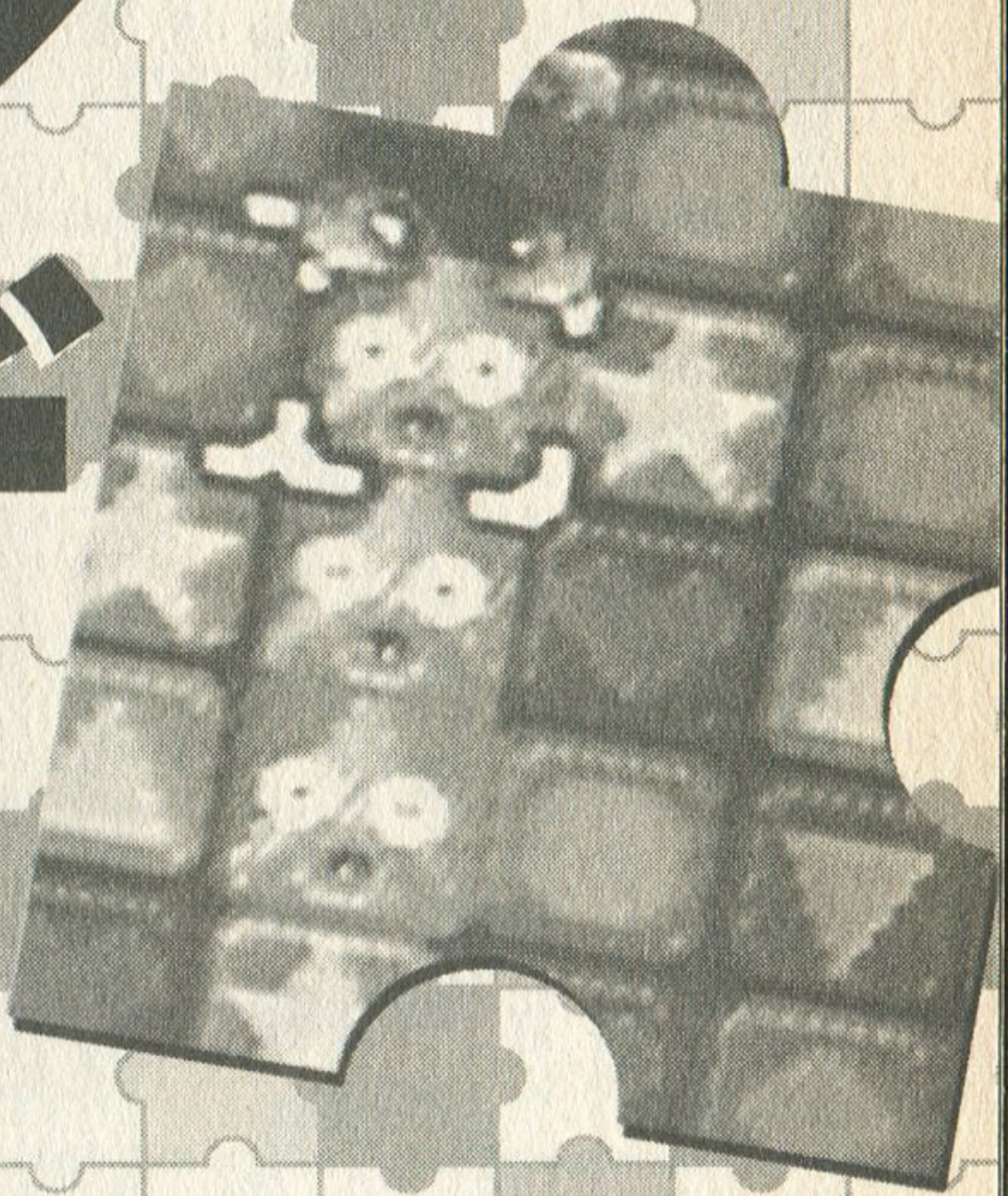
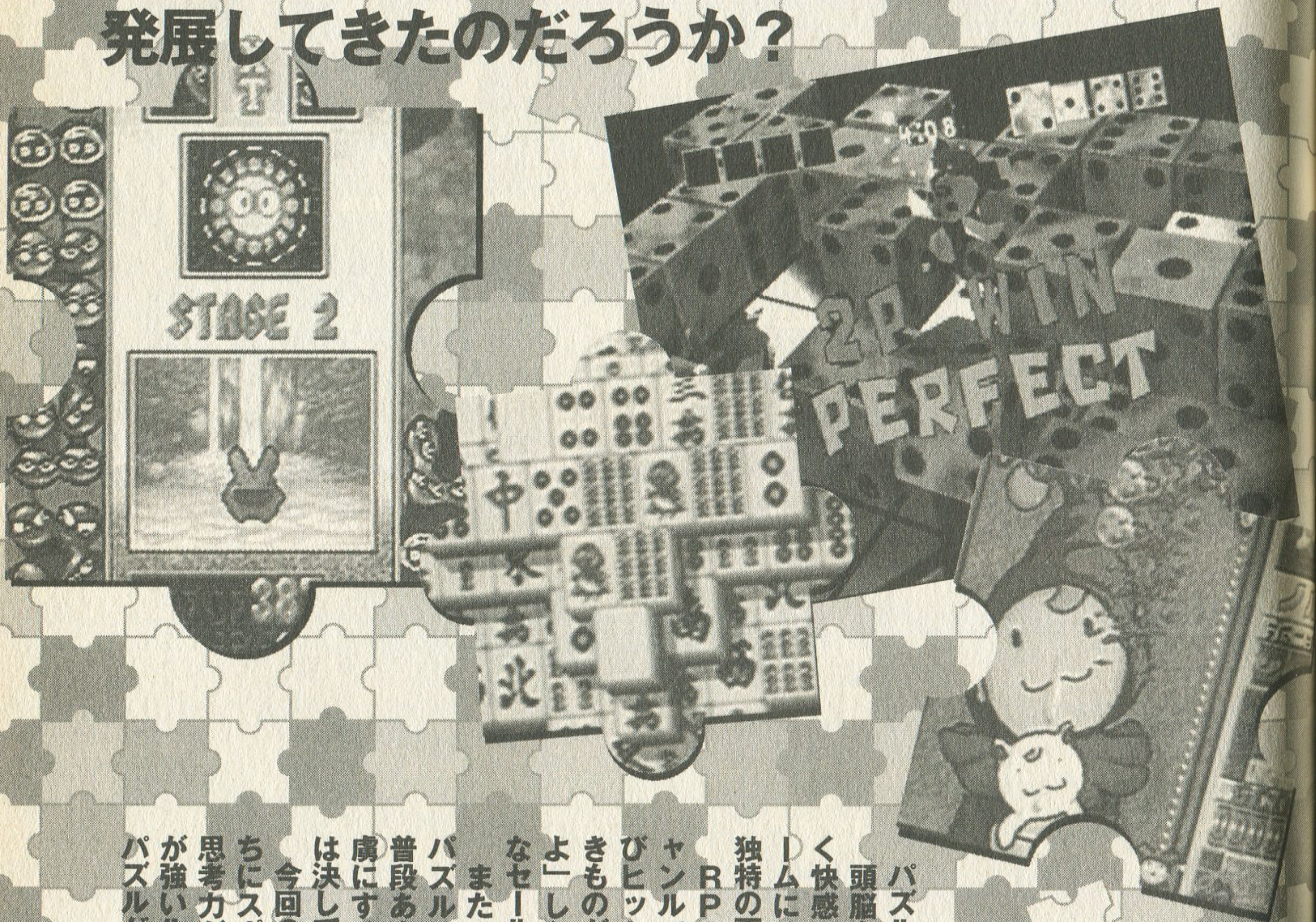
ソフ倫との「対話」は今後も引き続き続く。ぜひとも注目してもらいたい。

プロフィール
田中 裕
（たなか・ゆう）
フリーライター。本文中にもあるとおり、ゲーム批評の記事を読んだ一部のファンが前理事会の役員メーカーに対し嫌がらせ行為を行ったと聞きました。これは編集部及び著者の意図するところではありません！　今後、決してそのようなことがありませんように伏してお願いします。

徹底！パズルゲーム大特集！

SCORE・144100 TIME・41
GOAL

gain!

第２特集

今日まで多くのユーザーたちを悩ませ、楽しませてきたパズルゲーム。パズルゲームはどのように進化・発展してきたのだろうか？

パズルゲーム。

頭脳をフル回転させ、与えられた謎を解く快感。知的に遊べる娯楽作品。パズルゲームには「思考する」というこのジャンル独特の面白さが存在する。

ＲＰＧや格闘ゲームに比べれば地味なジャンルであるパズルゲーム。だが、ひとたびヒット作が出れば、その破壊力は恐るべきものがある。「テトリス」しかり「ぷよぷよ」しかり。最近では「ＸＩ」などが好調なセールスを記録している。

また、誰にでも気軽に遊べるというのもパズルゲームの長所だ。パズルゲームは、普段あまりゲームをプレイしない人々をも虜にすることもある。パズルゲーム、それは決して軽視できない存在である。

今回の特集では、そうしたパズルゲームたちにスポットライトを当ててみた。純粋に思考力が要求される作品からアクション性が強い作品まで、新旧の名作を紹介しつつ、パズルゲームの可能性を探っていきたい。

パズルゲーム戦慄の系譜

'92年 '91年 '90年 '89年 '88年 '88年以前

パネル系

パネルの忍者ケサマル
エジプト
パイプドリーム
クインティ
上海
きね子
ガッタンゴットン
パネルめくり
水道管

落ちモノ系

ヨッシーのクッキー
メガパネル
ゴルビーのパイプライン大作戦
ペレストロイカ
テトリス
ぷよぷよ
連鎖
コラムス1・2
ヨッシーのたまご
Dr.Mario
ボンブリス
ブロクシード
ナイトムーブ
ハットリス
パジトノフ、頑張る

打ちモノ系

クォース
シューティングとの融合
テトリスブロック落下

面クリア型系

猿
ボンバザル
フラッシュポイント
フラッピー
倉庫番
アイレム
迷宮島
ソロモンの鍵
宇宙からの物体
パズニック
バベルの塔
ロードランナー
ソルスティス
立体化
キャッスル
バイナリィランド
直進モノ
レミングス
ドアドア

囲みモノ系

ミステリーサークル
かこむん蛇
ギャルズパニック
ボルフィード
スーパークィックス
クイックス
カコマナイト

サイコロ系

ころダイス
パラメデス2
パラメデス

'98年 '97年 '96年 '95年 '94年 '93年

S.Q
デジグ(デジタルジグゾー)シリーズ
動画でパズルだ!プップクプー
お名前拝借
ギャル
どきどきシャッターチャンス☆〜恋のパズルを組み立てて〜
動画パズル
エジプト趣味
Cu-On-Pa
立方体
パネルでポン
ギャル
版権使用料
れすれす
ぷよぷよSUN
ぷよぷよ通
コラムス'97
コラムスIII
でろーんでろでろ
ワリオの森
入れ替えモノ
猿PART2
クレオパトラ・フォーチュン
対戦とっかえだま
ばくばくアニマル
対戦ぱずるだま
テトリス・フラッシュ
テトリス武闘外伝
クロックワークス
スーパースネーキー
パジトノフ、ネバる
ランドメーカー
マジカルドロップIII
マジカルドロップII
マジカルドロップ
同開発陣
パズルボブル4
パズルボブル3
パズルボブル2
パズルボブル
シューティングパズル進化形
マネーアイドルエクスチェンジャー
パクリ
リリシズム
ぱすてるみゅーず
痛快! スロットシューティング
ぱっぱらぱおーん
退化形
魚ポコ
エロの星の彼方へ
I.Q
モグラーニャ
マリオのピクロス
なぞぷよ
プライベートガーデン
アーサーとアスタロトの謎魔界村
仕かけの妙
インクレディブル・マシーン
ドミノ君をとめないで。
ぐっすんおよよ
横井軍平
くねくねっちょ
3Dレミングス
レミングス2
蛇ゲー
ナムコの脱衣ゲーム
ダンシング・アイ
エロ囲みゲーム
立方体
ジャムズ
サイコロを題材に
XI
本来とは違うブロックの使い方

というわけでパズルゲームの系譜を作ってみましたが、いかがだったでしょうか。系譜を作っていて思ったのですが、パズルゲームは実にヘンなタイトルの作品が多いのです。ざっと挙げてみると『女子高生の放課後…ぷくんパ』『伸縮対戦Ｉｔ'ａのに〜！』『Ｎｕｐａ〜ぬうぱ〜』『ぱずるんでス！』『ぱっぱらぱおーん』『はらぺこバッカ』『へべれけのぽぷーん』『魔法ぽいぽいぽいっと！』『蟲の居所』『るぷぷキューブ　ルプ☆さらだ』……といった具合です。これは「パズルゲームって地味だから、タイトルだけでもインパクトのあるものにしよう！」というメーカーサイドの営業努力なのでしょうか。大いに謎ですね。

トレジャー前川正人氏のパズルゲーム理論

パズルの面白さとパズルの定義

アクション・シューティング系の作品を多く輩出するトレジャーの代表、前川氏がパズル通であることはあまり知られていない。今回は氏のパズルに関する理論を書き表していただいた。

前川正人（まえかわ・まさと）
東京理科大学卒業後コナミ㈱に入社。GB・FC・SFCのプログラムに携わる。退社後トレジャーを設立。社長就任。社長業の傍らプログラムも行う。ESP取締役兼任。

今回はパズルについての独自の理論を書いてみたいと思います。

パズルの面白さを説明する為に、私が小さい頃にどこかで見た、簡単なパズルを一つ提示します。図1の様に紙の上に絵を描いて、○の位置に1円玉か何かを44個並べます。駒（1円玉）を動かす時のルールは、別の駒をひとつ飛び越えて空いているマスに移動し、飛び越えた駒は取り除くというものです。つまり、1手目は例えば①の駒をAに移動させて②の駒を取り除くのです。これを繰り返して、駒が最後の1つになればこのパズルが解けた事になります。このパズルは単純でいて奥が深く、遊んでみれば、そう簡単に解けない事が分かると思います。

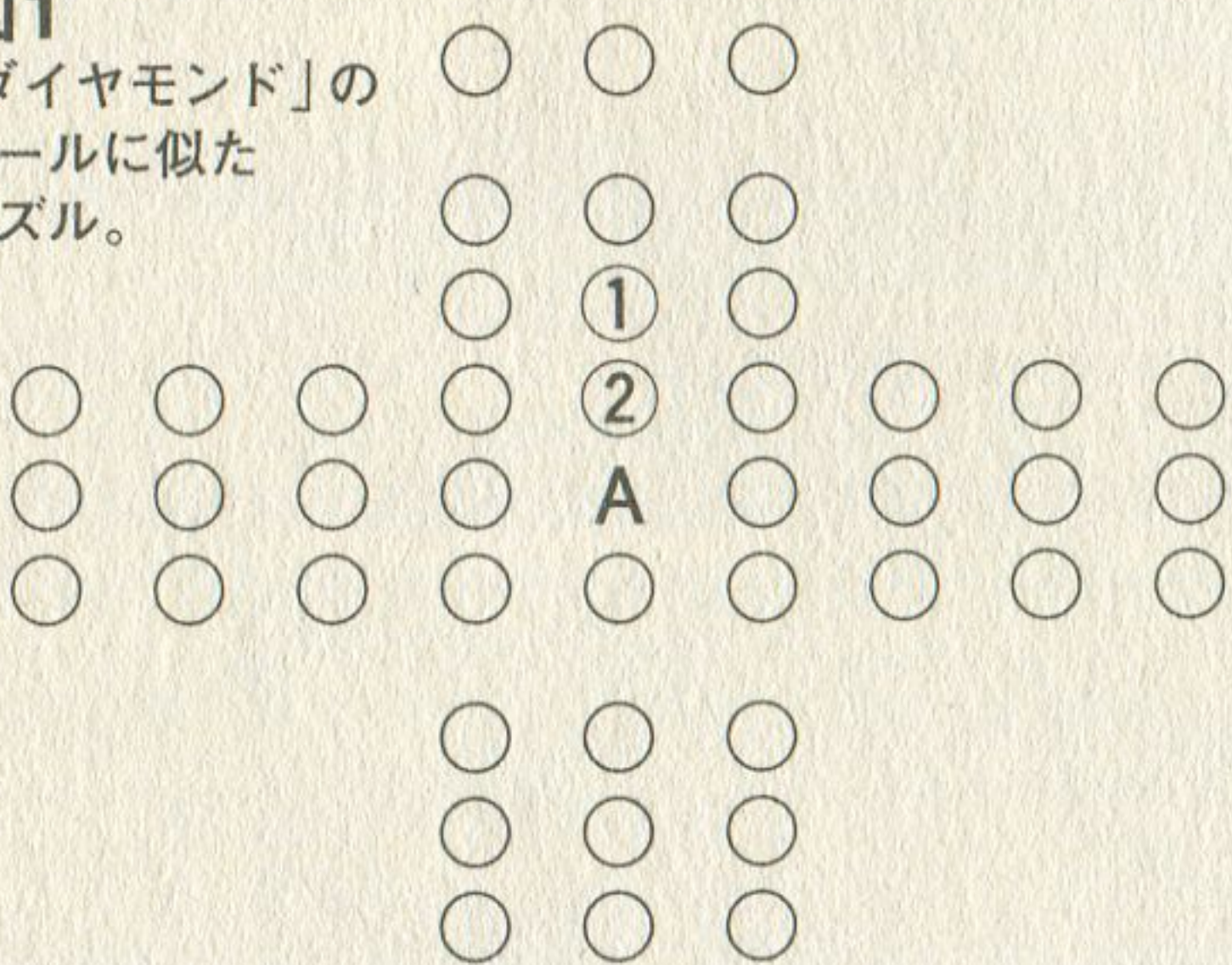
図1
「ダイヤモンド」のルールに似たパズル。

しかし、遊んでいる内に、自分なりの法則を見い出してゴールが見えてくるのです。パズルとは何らかの「謎」を考えて解く事と定義できます。その「考える」という行動がパズルの面白さそのものなのです。

TVゲーム以前のパズル

実は、私はゲームの中でもパズルがかなり好きなジャンルだったりします。TVゲームがまだ発達してなかった幼少の頃からパズルが好きで、いろいろなパズルをとことんやり込みました。少しその辺の話から始めようと思います。

ジグソーパズル

やはり一番記憶にあるものはジグソーパズルです。5000ピー

ス以上の大きなものをいくつも作っていました。（当時は、大きな物はなかなか手に入りませんでした。）そのうち、それだけでは物足りず、５０００ピースのジグソーをすべて裏返しにして完成させた事さえあります。コナミにいた頃、会社で作っていたジグソーをサンプルとしてやってみてくれ、と頼まれて、テストプレイ（？）した事もあります。ジグソーの楽しさは、単純に地道に1ピースずつ完成させるところにあります。これが嫌いな人には一生説明しても楽しさは分かりません。ジグソーは暇つぶしではないのです。大きなものを作っていると、積み重ねてきた時間の分だけ、最後の1ピースを入れた時に何とも言えない感動が待っています。それがジグソー快感の一瞬かもしれません。

15パズル

次に15パズルです。15パズルとは祭りの夜店に並んでいたりもする有名なパズルで、最近のゲームでも、いろいろなものに、（密かに）登場しているので、知っている人も多いと思います。正方形の駒が4×4の枠の中に入っていて、一つだけ抜き出して、隙間に駒を移動させながら、順番に並べるという、あれです。このパズルを解くための近道は、2つの駒だけを最小手数で入れ替える手順を把握する事です。それだけで、このパズルは出来たも同然です。ただし、それにはちょっとした「考える」という行動が必要です。しかもこのパズルは、最小限の素材で「簡単に出来そうで、闇雲にやっても出来ない」というツボを押さえてある優秀なパズルです。

プラパズル

次にプラパズル。これはもしかすると知っている人は少ないかもしれませんが、正方形・三角形・六角形・円を組み合わせて作り得るそれぞれ全種類の駒があり、それをケースの中に収めるだけのパズルです。確か10数種類あったと思います。組み合わせ数が相当あるので答えは1通りではなく、一番大きなものだと数億とかの組み合わせがあります。この中でも小さなものはノートにまとめて解析していた程、私がこのパズルに費やした時間は非常に長いです。実は「テトリス」を始めて見たとき「なーんだプラパズルじゃん」と思ったのは私だけでしょうか？私は「テトリス」が面白いと思える感覚と同じものを確かに幼少の頃にプラパズルで感じていました。あっそう言えば、このプラパズルはゲーム化したいですね。絶対に売れないですけど、簡単に作れるし、単純に私が欲しいので。家で暇な時にパソコンで趣味で作る事にします。

ルービックキューブ

最後に有名なルービックキューブです。これは衝撃的でした。今となっては行列等の数式で解明できるのですが、当時ブームになっていたので、持ち歩いて自慢そうに早解き20秒とかやっていました。実はこれは純正以外に各面に絵柄が描いてあるものがあり、こちらの方が真ん中の絵柄が回転する分、難易度が2倍くらい高くなります。このブームの後に出てきた4×4のリベンジや5×5のプロフェッショナルもすべて攻略する程はまりました。こちらは3×3に比べると、飛躍的に難しいものでした（その分楽しいのですが…）。このパズルも、「法則を作る」という意味では15パズルと同じなのですが、立体になった為に、平面では絶対に実現できない3方向の動きによる複雑な絡みを実現したのです。しかし、もっと驚くのはこのキューブの構造です。分解してみると、その中の構造の秀逸さにビックリします。きっと、この構造を開発した人の方が、開発中によっぽどパズルを楽しんだ（もちろん苦しんだという意味です）だろうと思います。

パズルの分類

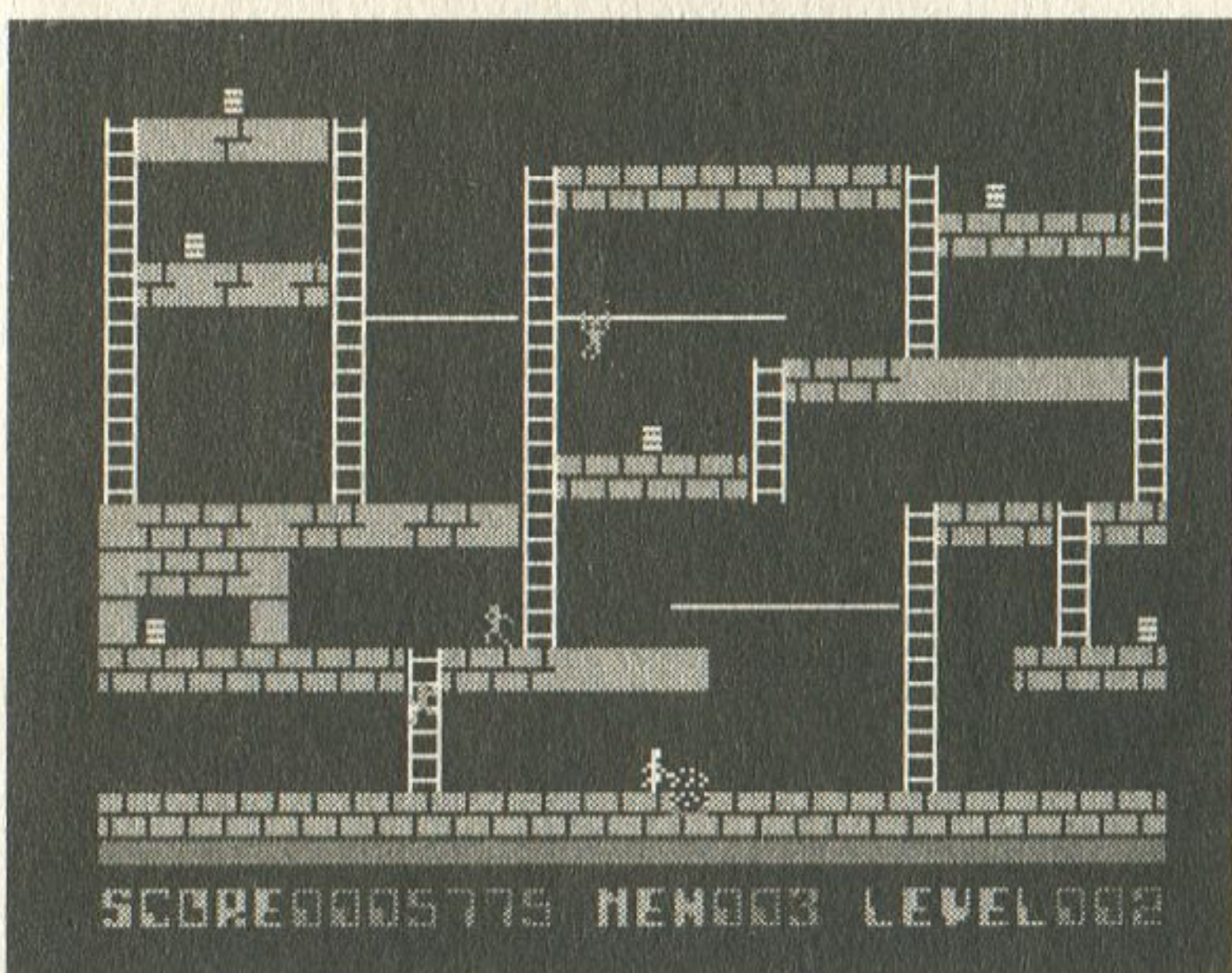
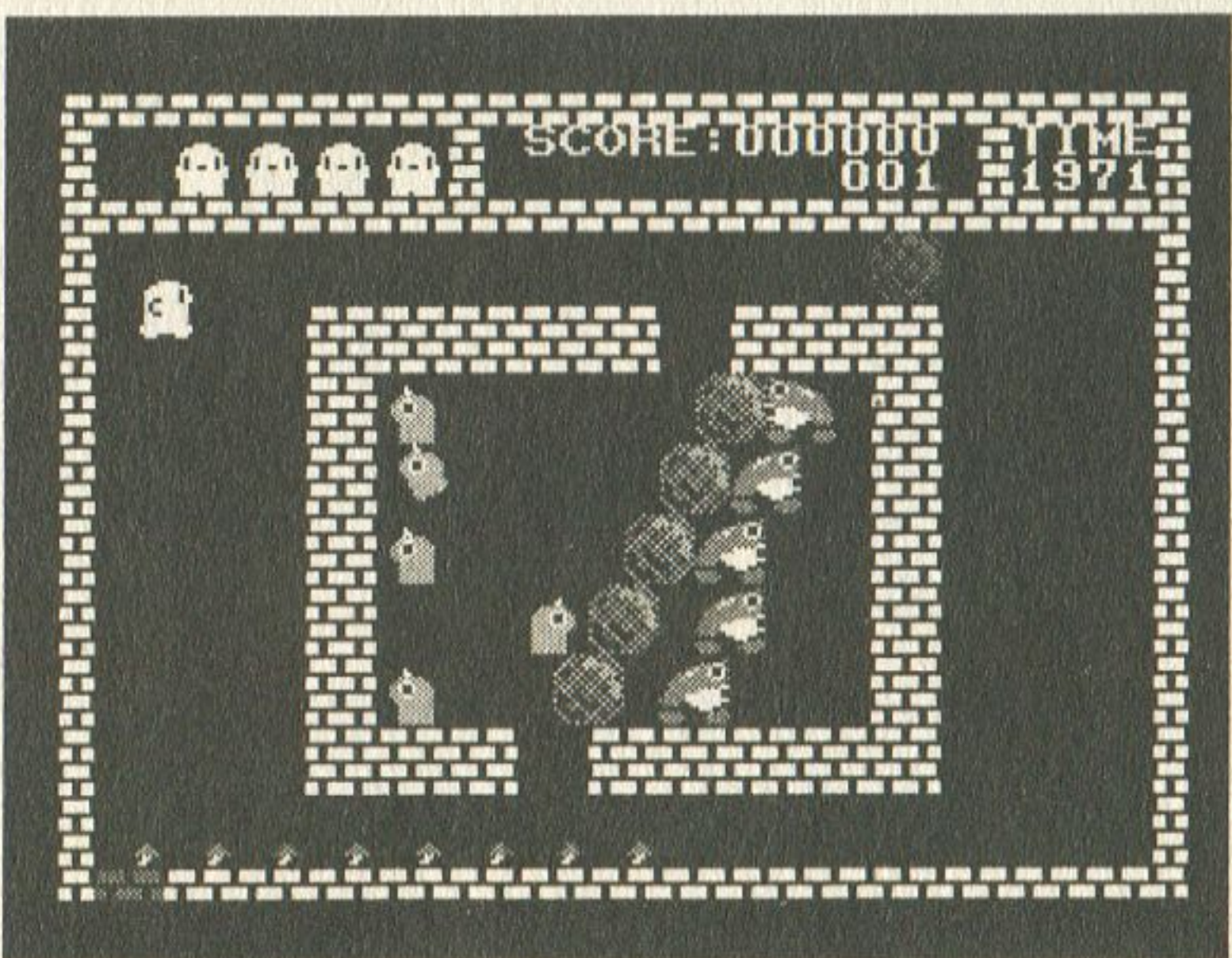
パズルの事となると少々うるさいので、かなり前置きが長くなりましたが、ＴＶゲームとしてのパズルを私が勝手に分類するなら

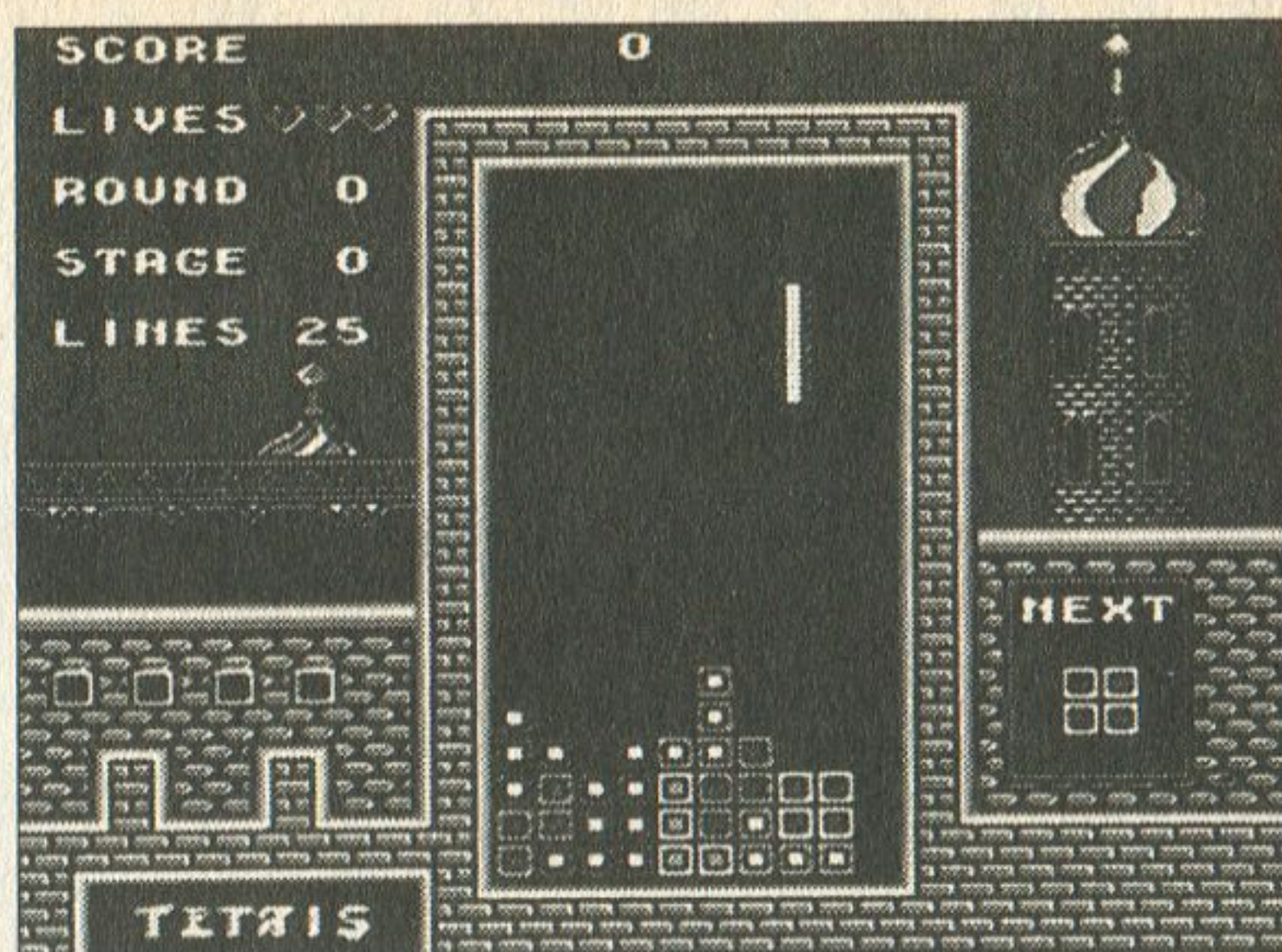
ば、完成型・面クリア型・対戦型の3つに分かれます。実は今話してきた、TVゲーム以外のパズルはすべて完成型に分類されます。完成型とはいろいろ考えて完成した時の感動を快感と感じる遊びなのです。それ以上でもそれ以下でもありません。しかし、TVゲームでは面クリア型・対戦型が主流で、完成型は数が非常に少ないのです。

完成面クリア型パズルゲーム

そこで、次に面クリア型について話をします。面クリア型には、さらに2種類の分類があります。完成面クリア型とアクション面クリア型です。完成面クリア型の代表は何と言っても「倉庫番」でしょう。私はパズルゲームにはまると、どうしても最後までやりたくなってしまう性分なので、元祖「倉庫番」も全ステージクリアしていますが、今でも記憶に残っている、秀逸なマップデザインは最終面です。どんどんマップが大きくなり複雑になってきて、苦しんで苦しんで最終面に突入すると、これがまた、あっさり小さく簡単なマップなのです。拍子抜けしていると、これがなかなか解けない。実は手数は相当かかる、考え抜かれたマップなのです。このマップを見て、「倉庫番」はすごいゲームだと改めて思いました。やったことのない人はぜひ、最終面だけでも遊んだ方が良いと思う程です。先日、エニックスゲームコンテストの審査員として参加させてもらった時に、実はあまり注目されていなかったゲームで「倉庫番」の様なパズルゲームがあり、今でも少し気になっています。駒が横に並ぶとくっついて、壁に当たるとちぎれる様に離れるというルールで、すべての駒を所定の位置に並べるというものです。口ではあまりうまく説明できませんが、とにかくちょっとしたアイデアがとてつもなく面白くなるのがパズルの不思議な所です。しかも「倉庫番」の様なパズルはゲーム上でなければ、なかなか表現し難いものです。ゲームがあってはじめて実現できたものと言えるでしょう。そういう意味ではゲームがパズルに与えた影響はかなり大きいと言えます。

アクション面クリア型パズルゲーム

次に、アクション面クリア型パズルゲームです。これが、私がまだファミコンを買わずにPC-8001やPC-8801で遊んでいた頃、一番はまったジャンルです。いまだ名作として名高いので、「フラッピー」や「ロードランナー」等はご存知だと思います。このジャンルは、パズル要素にリアルタイムアクションを加えた事により、その面がパズル主体で解くのかタイミング主体で解くのかがわからないという絶妙な遊びとなっています。「まさかここで強引に行くのかな?」とか「いやいやこのタイミングでは間に合わない。別の方法を考えなければ」とか考えるのが楽しいのです。純粋なパズルだとアクションでクリアを試みようとはしませんから、完成面クリア型に、一歩アクションという手法を加えて、深みが増したと考えられます。私の大好きな「レミングス」もこの類に入りますし、アクションとして分類されている「ドアドア」もここに入ると思います。この辺のタイトルは、

アクションパズルの不朽の名作「ロードランナー」(写真はMSX版)。

重力の概念を取り入れた固定画面パズル「フラッピー」(画面はMSX版)。

今遊んでも十分に楽しめる要素を持っています。「キャッスル」になると、さらに各面を部屋としてつなげる事により、部屋毎のパズル的要素が絡み合い、なんだか一つの壮大なストーリーにまで発展しています。「キャッスル」は私が最も好きなパズルゲームとしてあげる事ができます。また「クラックス」もこのジャンルに入ると思うのですが、アクション性が強すぎて、実はパズル的要素が薄いのです。しかしゲームウオッチみたいな感覚が病みつきになる、という意味では、また違ったパズルゲームとして楽しめます。

落ちものパズルというジャンルを開拓した傑作「テトリス」（写真はＦＣ版）。

対戦型パズルゲーム

最後に対戦型です。このジャンルは、勿論一人で面クリア型として遊べる様にもなっていますが、対戦で本当のゲーム性を発揮します。私が気に入っているのは、「テトリス」、「ドクターマリオ」、「ぷよぷよ」の3本です。中でも「ぷよぷよ」は秀逸な出来です。

このゲームが単なる「テトリス」の真似だと思ったら大間違いです。マニュアルに「このゲームはオリジナリティがありません」などと書いてありますが絶対にそんな事はありません。やはり、ぷよの連鎖のシステムと、「おじゃまぷよ」の隣接消しというアイデアがゲームを奥深いものにしています。よく、相手に送るハンデとして床が上がってきたりするものがありますが、それに比べるとゲーム性に雲泥の差があります。偶然的要素を廃止して、「おじゃまぷよ」が左から1・4・3・6・2・5の列の順に降ってくるのも計算されつくしていますし、折り返しによる7連鎖以上は完全なパズルゲームとして一人でも十分に遊べます。「ＳＵＮ」では太陽ぷよがさらにゲーム性を新しい物にしていますし、全消しや相殺のアイデアもゲーム性をさらに向上させています。対戦型パズルゲームとしては「ぷよぷよ」が最高峰でしょう。

最近のパズルゲーム

最近のパズルゲームには、あまりにもパズル的要素に乏しいものや、偶然的要素が強すぎるものが多くなっています。パズルである以上偶然的要素は極力避けなければいけないのですが、それを対戦要素や、クリア要素を盛り上げる為の要素として取り入れると、すでにパズルとしてはレベルが低いものになってしまいます。あくまでも、「考える」事による快感を楽しむものですから、「考える」事が結果に結びつかなければパズルではありません。実はそういう意味では、格闘・ＲＰＧ・シミュレーション、その他のどんなゲームをとっても殆どのゲームにパズル的要素は入っています。少なくとも、元々パズル好きが転じてゲーム好きとなった私からすれば、そう見えます。格闘の攻防のかけひきも、いくつかの技の組み合わせというパズルをリアルタイムにしたものとも考えられますし、ＲＰＧの謎解きはパズルそのものです。中にはパズル自体がＲＰＧの中に入っている物もありますし、ダンジョンも迷路というパズルゲームです。ウォーシミュレーションに至っては言うまでもなく、完全にパズルゲームです。他にも自社作品で例をあげるならば、発売したばかりのサターンの「レイディアントシルバーガン」というシューティングゲームにしても、かなりパズル的要素が高いのです。赤・青・黄の敵の組み合わせを考えたり、敵の攻撃パターンを頭に入れて攻略するという「考える」という行為は、正にパズルそのものなのです。もっと言ってしまえば、実はゲームとは元々がパズル的要素を含む娯楽の事を指すのかもしれません。

XI [sái]

制作チーム「shift」インタビュー

「僕たちは新しいルール、新しいゲームを作りたい」

現在大ヒット中のパズルゲーム『XI』。制作チームが元・大学院生の集団であるということから、天才型ゲームのように思われがちだが、実は『XI』も様々な試行錯誤の末に生まれた作品だった。

■ゲーム作りの好きな人間が自然に集まった■

編：「shift」の皆さんは元々、同じ大学院の学生さんだったということですが、そうなんですか？

矢野：はい、環境情報学部というところに在席していました。「シフト」はそこのゼミのメンバーで構成されているんです。

編：学校では具体的にどんなことを勉強されたんですか？

杉山：メインのカリキュラムは、やはりコンピュータに関することですね。「情報処理言語」というC言語を教える授業があるんですけど、僕などはそこで初めてプログラムを学びました。素人にも一から教えてくれるんですよ。

矢野：中には「ゲームを作りながらプログラミングを学ぶ」なんていう講義もあるんです。それが面白くて、その先生のゼミに集まってきたのが僕たち。ゲームを作るのが好きな人間が、自然と集合↙

↘したわけですね（笑）。

編：なるほど。そこからどのようにして「シフト」というチームが発足したんでしょう？

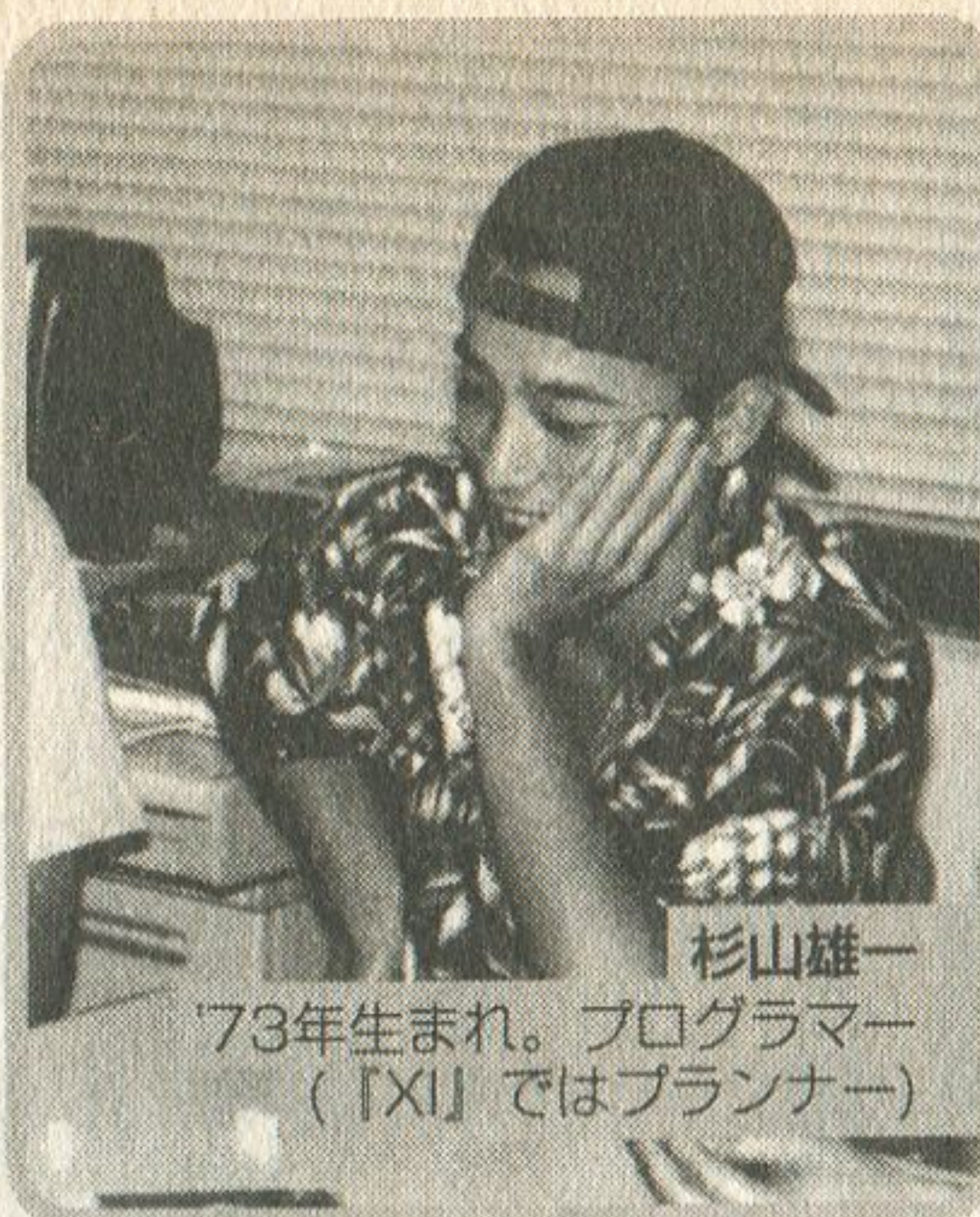
矢野：'95年の半ば頃に、僕が大学で作った作品がSCEの「第1回ゲームやろうぜ」で合格したんです。そこでSCEさんからチームを作るよう勧められまして。オーディションに受かった他の人達と組むこともできるんですが、プロデューサーに相談したところ、心あたりがあるなら自分で集めてもいい、と。それでゼミの後輩たちに声をかけ、'96年の4月に「シフト」として発足しました。プレイステーションの開発環境に触るのは初めてだったので、技術的なことも勉強しつつ、企画・試作を進めていたんですが、そこで結構悩みまして。

杉山：僕たちの作りたいものって、要素レベルで新しいものじゃなく、ルール自体が新しいものなんです。ただ、それがゲームとして成り立つかどうかはなかなか難

しい。企画をいろいろ出してSCEに持っていき、プレゼンするんですが、すべてダメで。

編：具体的にはどのような企画があったんですか？

杉山：遠心力を利用したボードゲームとか、勝手に命名したジャンル名で言えば「顔ゲー」ですとか「逃げゲー」。まだ寝かせておきたいので、あまり詳しくは言えないんですけど（笑）。で、しばらくすると僕たちも煮詰まってきたんですね。そこでディレクターの方から「いったん休め」という指示がでまして、2カ月ほど休暇をとりました。僕などは友達と旅行に行ったんですが、『XI』のアイディアが生まれたのはその前後でしたね。休み明けに出した企画のひとつが『XI』の原形『パラダイス』でした。

矢野：ダイスね（笑）。

杉山雄一
'73年生まれ。プログラマー
（『XI』ではプランナー）

山岸誠治
'75年生まれ。グラフィッカー

和田理彦
'74年生まれ。プログラマー

矢野周一
'71年生まれ
プログラマー(チームリーダー)

遊び道具の本来とは違う使い方

編：「サイコロをモチーフに」というアイディアは、どこから生まれたものなんでしょう？

杉山：基本にあるのは、遊び道具の本来のものとは違う使い方、ということですね。たとえばドミノの牌を使った「ドミノ倒し」とか、麻雀牌を使った『上海』とか。サイコロも本当は、振って偶然の目を出すためのものですが、それにキャラクターを乗っけることで好きな目を出すためのものに変えてしまったわけです。

矢野：裏表の目を足すと7になるという法則性が効いたんですね。裏の目がわかる。これがただの「面が色分けされた立方体」などだったら、ちょっとわかりにくかったでしょうね。サイコロだと、遊んでいるうちにプレイヤーの頭が7進法的になってくる。10進法の頭には「足して10になる数」がすぐわかるように、「足して7になる数」がわかるようになってしまう。あとサイコロの属性って「目」、つまり「数」なので、得点にも結びつく。ただ、最初にあったのはそういったゲームの根幹となる部分だけ。インターフェイスやシステム回りなどは丸一年かけて作りこんでいったんです。

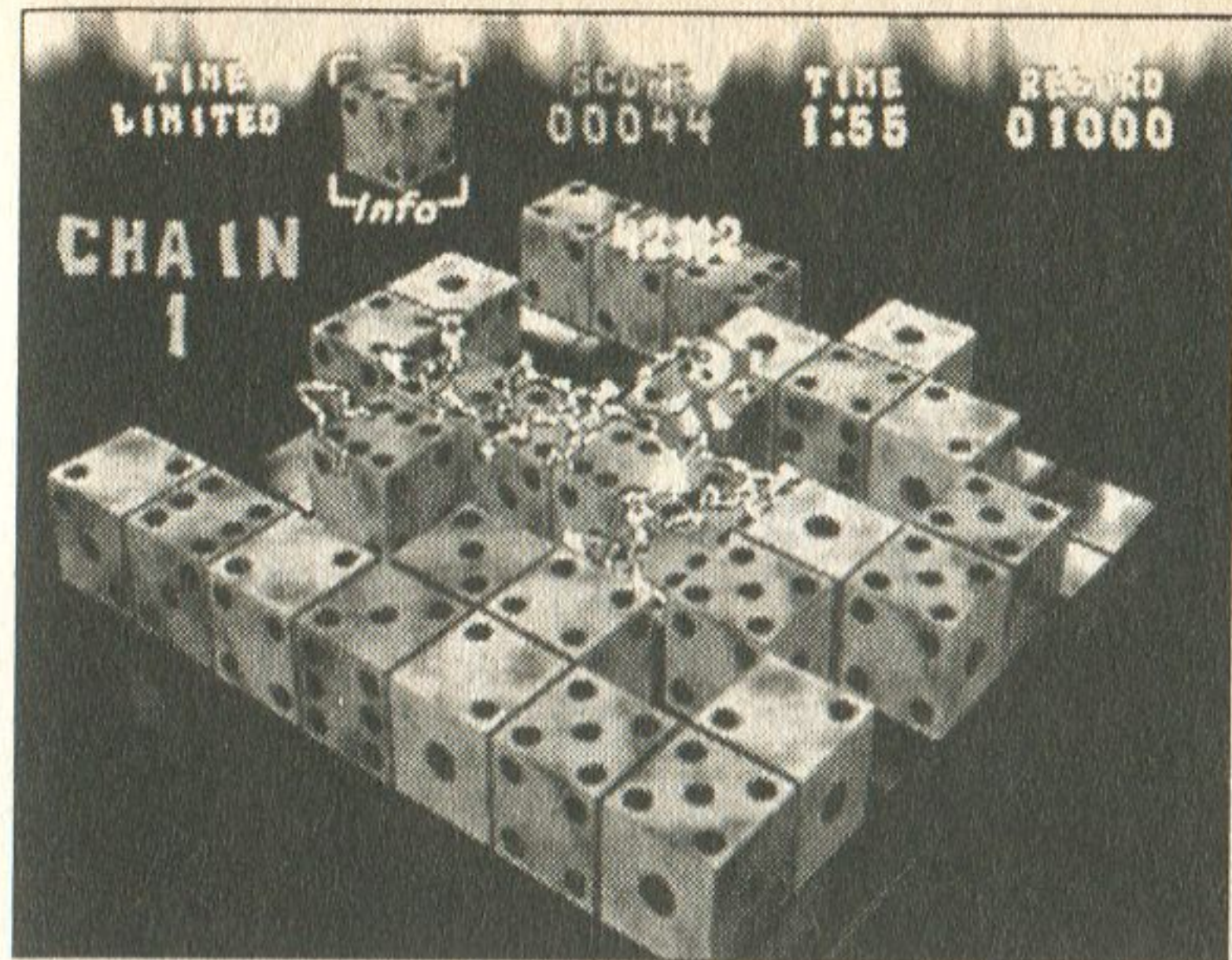
編：『XI』って奥が深いんだけれども、非常にシンプルなゲームでもありますよね。

杉山：作っていく上で、「シンプル・イズ・ベスト」の意識はありましたね。ビジュアル的にも内容的にもインターフェイスもすべてシンプルにいこうと。そういった意味ではキャラクターの選定でも色々悩みました。あまり可愛くしすぎたくなかったんです。候補としては他に、ペンギンとかハイハイしている赤ちゃん、子供やロボット、杖をついている老人なんていうのもあったんですよ。でもなかなか決まらないので、去年の年末ぐらいに「ゲームやろうぜ」プロジェクトの内部で募集をかけまして。各チームの中や個人でやっている人の中に、デザイナーの方がたくさんいるんです。そういった人たちに「我こそはと思わん方

はサイコロの上に乗っかるキャラクターを考えてくれ！」と(笑)。そうしたら、出浦さんという女の方が「ＡＱＵＩ」をデザインしてくれて。サイコロに乗せると見事にハマったので、これにしようと。

チェインができた理由

杉山：実は、作品を作りはじめた当初はキャラクターの存在自体なかったんです。でもキャラクターを入れたことによって、かなりゲーム性も広がりましたね。

編：と言いますと？

矢野：それまでは目を揃えた瞬間に、ダイスがパッと消えていたんです。でもキャラクターがいるとなると瞬時に消すわけにはいかない。他のダイスの上に移動する余裕が必要なんですね。それで徐々に沈んでいくようにした。で、そのバージョンで遊んでいたら、バグが起こったんです。沈んでいく途中のものに同じ目のものをくっつけたら、それも消えてしまう。

杉山：二、三日で作ったプロトタイプだったんですけど、粗い作りでしたね(笑)。

編：しかし、それが今のチェインになっていったわけですね。

矢野：そうです。当時は今のチェインとは違って、くっつけたとき、沈みかけていたものにリセットがかかり、いったん元に戻ってから沈みだす。もう永遠に連鎖が続けられるような代物だったんです。「これはダメだ……でも面白くない？」ということになって(笑)、調整をかけていった。それが『XI』のチェイン・システムの始まりでした。キャラクターがいなかったら、あり得ないことでしたね。

編：チェインというのは最近の「落ちもの」にありがちな連鎖をこれに持ち込んだわけではなかったんですね。

矢野：ええ。自然発生的というか、瓢箪から駒的にできてきたものだったんです(笑)。

『XI』の醍醐味のひとつであるチェイン。

パズル問題の作製法

編：やはりお二人とも、パズルはお好きなんですか？

杉山：好きです(笑)。『テトリス』は大御所として押さえつつ、『マジカルドロップ』などはよくできてるなぁと思いますね。

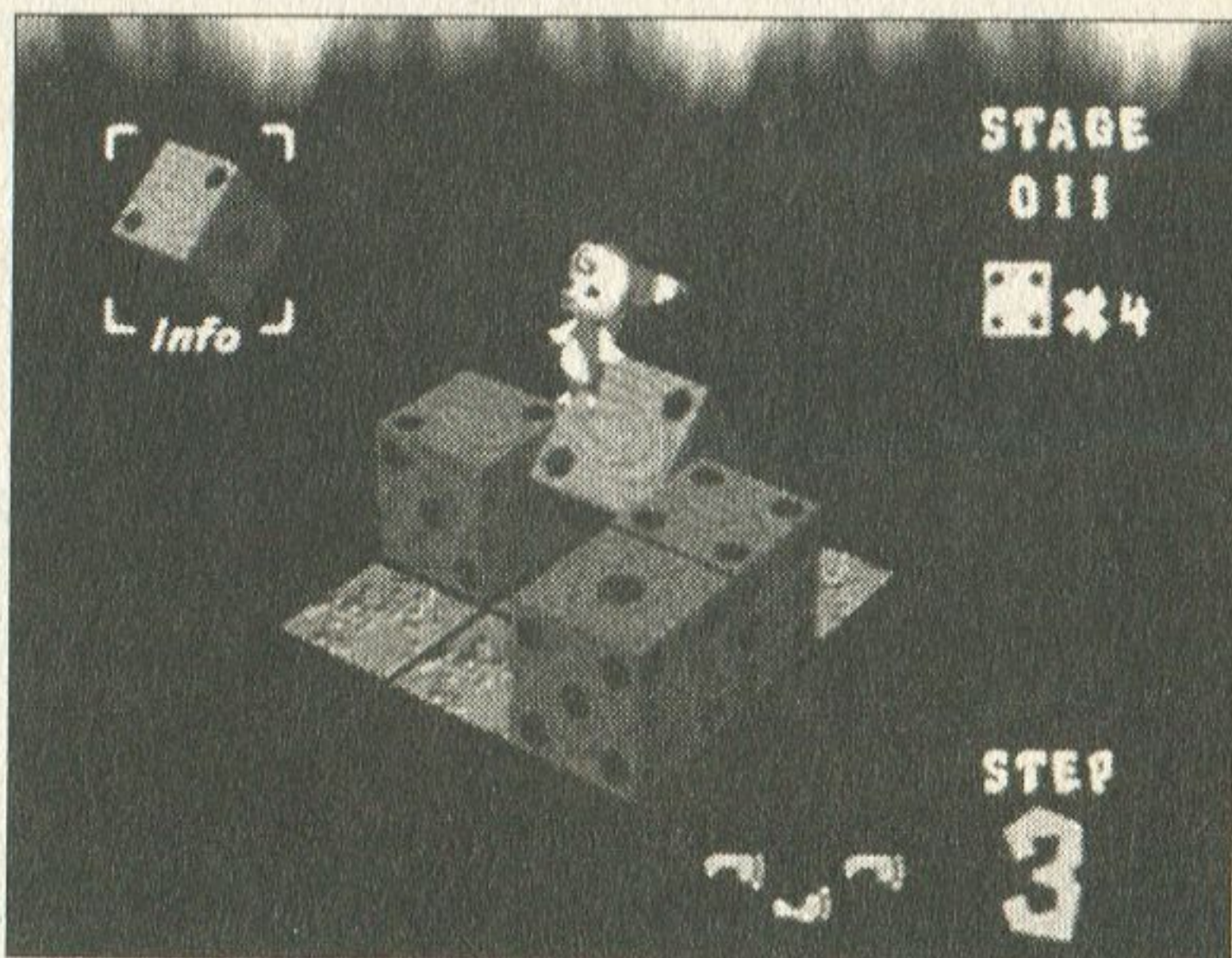
矢野：僕もパズルは大好きなジャンルのひとつです。パズルって延々と遊び続けられるようなところがいいですよね。それはまぁ「落ちものパズル」に限ったことですけど。純粋に「パズル」っていうことになると、『XI』ではパズルモードが一番パズルらしい。

編：パズルモードをやっていると、解くよりも問題を作る方が難しいのでは、などと考えてしまうのですが？

杉山：でも、作るのは楽しいですよ(笑)。いかに相手をハメてやるか。問題を作って、メンバーにやらせるんです。で、解けないで苦しんでいるのを見て、後ろで「ククッ」と笑う。でも逆に意表を突いた解き方されると、滅茶苦茶くやしいんですよ。

矢野：エクセレント出されて、あいたー、とか(笑)。発想方法は色々あるんですけど。

杉山：例えば逆算の方法。実際にサイコロを使って、揃った状態から崩していく。

矢野：あとはトラップを先に考えたり、テーマを決める。「チェイ

決められた手数内でダイスを消してゆくパズルモード。

ンさせなきゃいけない」とか「遠回りさせなくちゃいけない」、「ダイスの滑る特性を利用しなくちゃいけない」とか。パズルモードはとにかく、お互い意地の悪いハメあいをしながら作っていきましたね(笑)。ただ、和田だけは別でした。彼は「見た目の美しさ」や「解法のエレガントさ」にこだわるビジュアル系の作り方をしていたんですが、これはエクセレントが出しやすいんです（笑）。

■ルール自体が新しいゲームを■

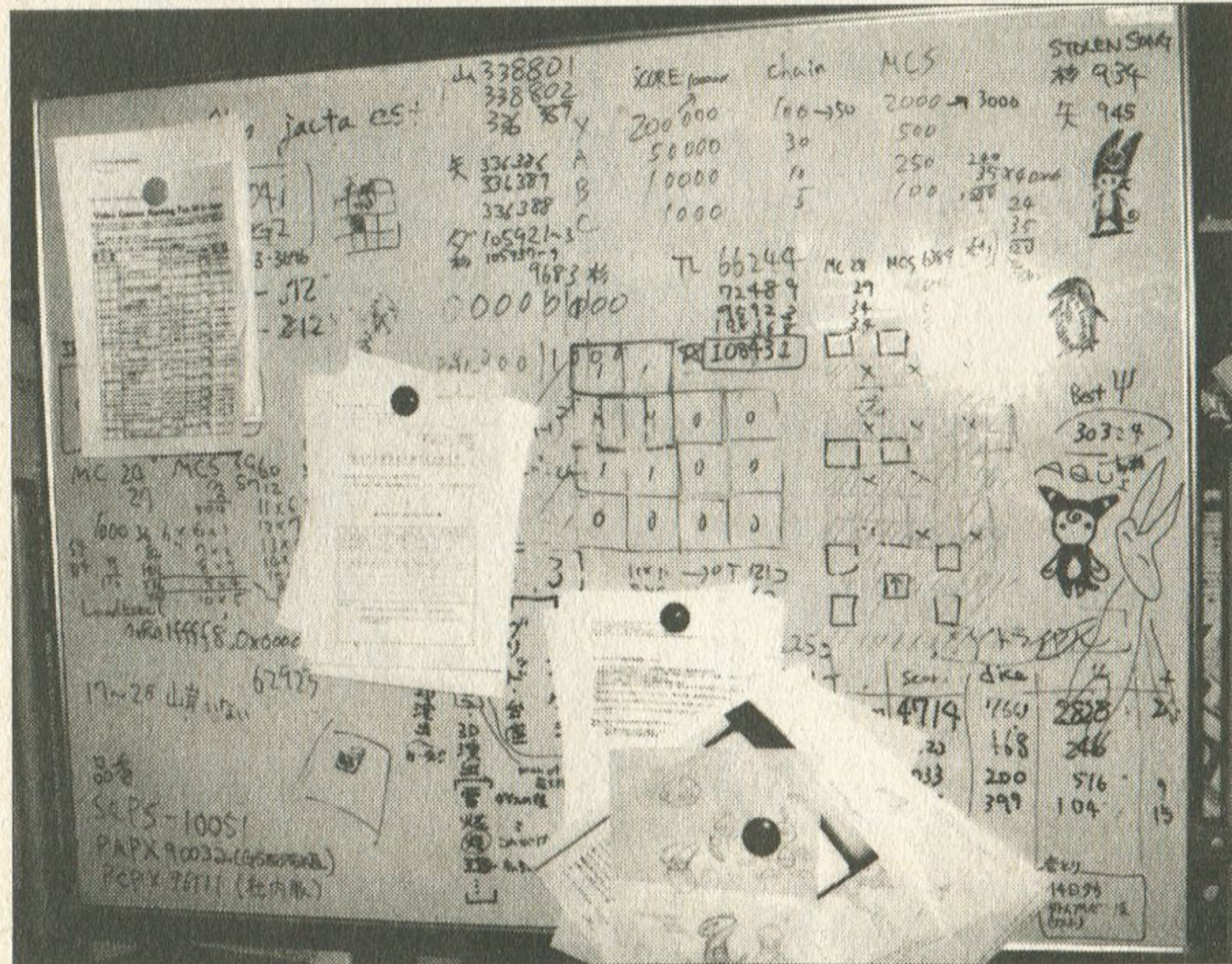
編：『XI』がこれだけヒットした原因はどの辺にあると思われますか？

杉山：うーん、まず作った本人たちがハマってるんですよね。これだけ長い間つきあってきたのに、未だに遊んでしまう。ゲームそのものに勢いがあるんだと思います。

矢野：基本ルールができてから最後のツメまで、一年強かけましたから。とにかく細かいところにすごくこだわったんです。チェインした瞬間のサイコロののび上がりだとか、サイコロが増えていくスピードなど、ちょっと変えては遊び、ちょっと変えては遊びして。サイコロが転がる際の音にも気を配りましたし。実はこの音楽なども、キャラクター同様、「ゲームやろうぜ！」の他のメンバーから力を借りたものなんですよ。

これが噂の悪魔AQUIちゃん。チェインを続けていくに従い、狂喜してはしゃぎだす姿がキュート。

編：なるほど。そういった細かな部分に蓄積されたパワーが、全体の勢いを生みだしているんでしょうね。

杉山：あとは、「間口を広く、でも奥は深く」ということを大切にした。できるだけ多くのひとに手にとってほしかったですから。

編：では、今後、ゲームを作られていく上での気構えを教えていただけますか？

杉山：やはり自分が作っていて楽しく、遊んでも楽しいものを作りたいですね。開発していても楽しいし、できあがったものを遊んでも楽しい。自分が面白くなきゃ、他人がいくら面白がってくれてもツマらないですからね。

矢野：始めにお話ししたように、単に要素レベルで新しいものというのは、あまり作りたいと思わないんです。ルール自体が新しい、末長く愛されるようなゲームが作りたいですね。

（聞き手・構成：小野塚）

このボードの書き込みの中に『XI』の様々な秘密が……。

PUZZLE GAME SPECIAL PICKUP

XI REVIEW [sái]

パズルゲームの新たな可能性を提示した、立体思考型パズルゲーム

サイコロをモチーフにした立体パズルゲーム「XI」は、プレイヤーに立体的思考を要求する新次元のパズルゲームだった。●●●

レビュアー●岡元建三
プレイ時間●52時間

単純なルールに秘められた高度なゲームシステム

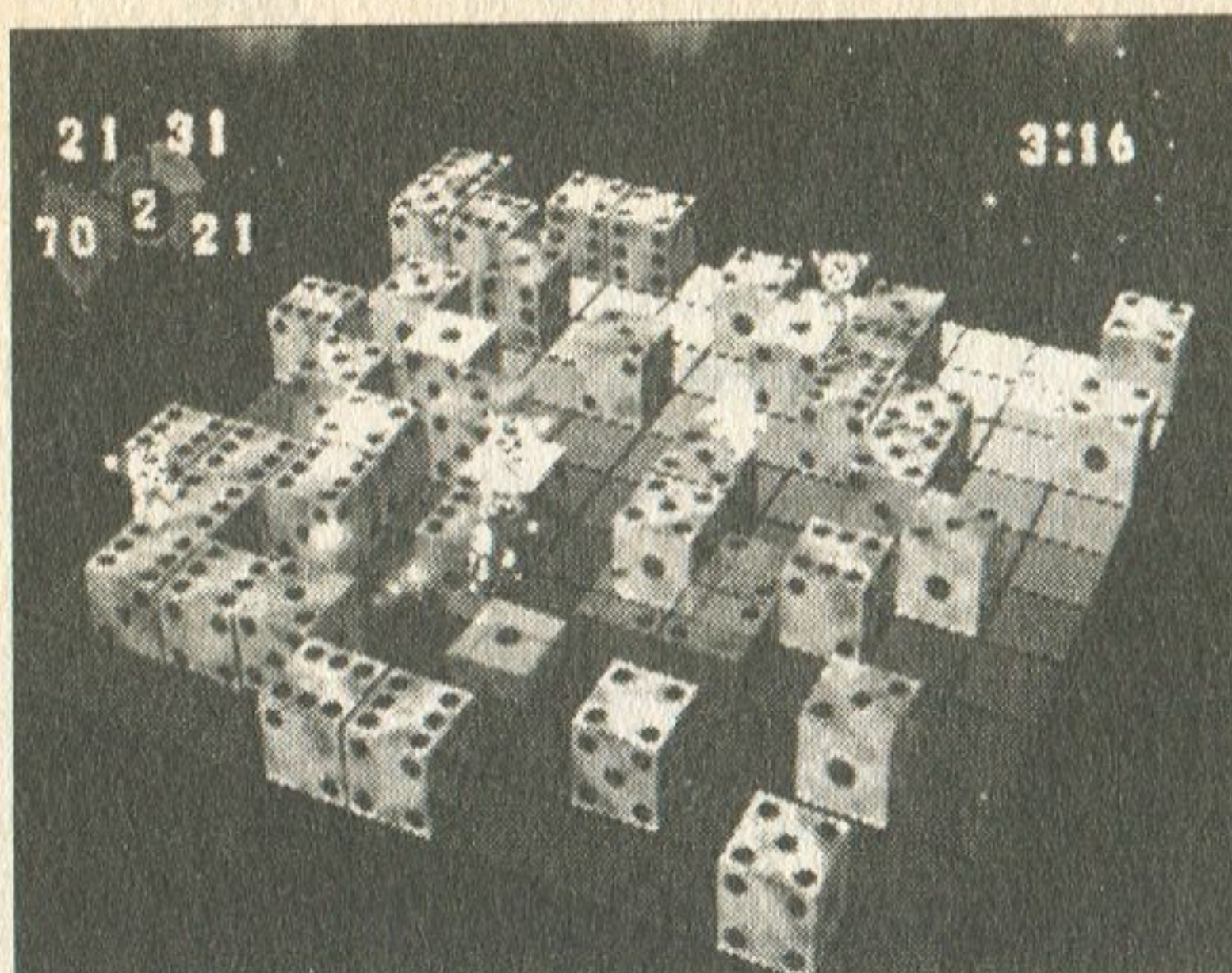
いくつものパズルゲームがリリースされているが、その多くは'88年にリリースされた、2次元なグラフィックの移動と連結による消去法を見せた「テトリス」から派生する落ちモノの枝分かれ的作品が大半を占めている。グラフィックやキャラクターこそ違えど似たモノ感が漂っており、やや続編傾向にあるように思える。そして'97年にリリースされた「I.Q」が、今までのパズルゲームになかったマーキングによる消去と、立体的演出効果を見せ、変革の入り口を開いた。そして'98年、まったく新しい形のパズルがリリースされた。それが知能格闘ゲーム「サイ」である。

クォータービュー視点から見るフィールド上にあるサイコロを、消したい数を上にして、2なら2個、3なら3個合わせて消去させていく、簡単かつシンプルなゲームである。かわいいキャラがサイコロをころころ転がす様も相まって、お手軽ゲームな部分にばかり目を引かれがちであるが、このゲームの思考ルールは今までにない高度なものである。

サイコロの持つ6面体は、1・2・3と、それぞれの情報を持っており、回転することによって見える部分の情報が変わる。「賽は投げられた」の言葉にあるサイコロは、その六分の一の確率の不確定さによる偶然性の象徴として扱われているが、格子状に仕切られた平面を1面ずつ回転移動する時、サイコロにはロジカルな法則性が見えてくるのである。

その法則性とは、このクォータービュー視点から見える3面、ないし2面から6面の持つ、1の裏は6・2の裏は5という情報の規則性にそい、見えない裏がなにであるかを判断し、縦横軸への回転移動によって求める数字を引き出すと言う、立体的連想記憶法なのである。

平面フィールド上にいくつも配置されるサイコロ、それぞれが6面体としての情報を持っており、そのことを記憶し、消すための回転法則を推測しながらサイコロを移動させたり消去することによって刻々と変わる状況を把握する。このことから来る常に多角的に思考する快感への着目が、今までのパズルにはない立体的思考論理型であるといえる部分なのである。

立体的思考といえば、「ルービックキューブ」が有名だが、「サイ」と比べその性質は大きく違う。「ルービックキューブ」は、立方体の表面上にバラバラに散ったカラーブロックを1面1色の6面体に戻す復元がキーワードのパズルである。6面体を3×3のドラムの機構で仕切り、個々のドラムの回

クォータービューの視点も斬新な「ＸＩ」の画面。

転によって配置されたカラーブロックが移動するという構造によって、フィールド部分を立体的に管理している。その上に乗っているカラーブロックはパズルとしての謎と言うよりは、現在のドラムの回転状況と場所を示すマークの一つにすぎないのである。そのため、突き詰めて解いていくと、ゴールの形が自ずと見えるようになり、ドラムの回転法則から導き出される方程式さえ頭に数学と同じようにたたき込んでおけば、スタート時にある一色をポイントとしてドラムを回せば良いことが分かる。方程式さえ合っていればカラーブロックはなんでもいいわけで、その方程式が分かった時から思考は知識になってしまう。

「ＸＩ」にもサイコロを消すための方程式が存在するが、ゲーム要素が加味されることで偶然性・ランダム性が発生し、決して解答が一つではない、無限に遊べるパズルが「サイ」には存在するわけである。

誰もが知っているサイコロをモチーフとして、その遊び方にロジック性を見いだし、システムの複雑さを煩わしく感じさせることなく、誰にでも手軽に遊べる「サイ」は、知能覚醒トレーニングゲームともいえる素晴らしきエポックなのである。

PROFILE

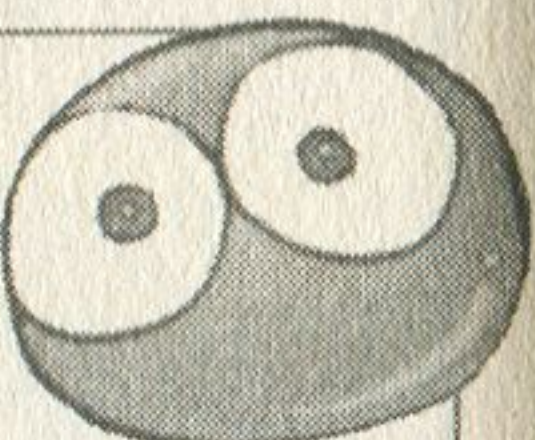
岡元建三（おかもと・けんぞう）

1967年生まれ。造形家。映画・TVCF・ゲームなどのいろんなモノを制作。ジャンルを問わず何にでも手を出す末期的ゲームジャンキー。

関連作品

I.Q（A・PZG）

メーカー：ソニー・コンピュータエンタテインメント／機種：プレイステーション／価格：¥4,800／発売日：'97年1月31日

迫り来る巨大キューブを頭脳と反射神経を駆使して消去していく頭脳ゲーム。その完成度、中毒性はもちろん、悪夢的な世界や荘厳な音楽なども高く評価された作品。

多くのユーザーに支持される「ぷよぷよ」シリーズの魅力

'91年に発売されて以来、多数のシリーズ作品が発売されているコンパイル社の看板タイトル「ぷよぷよ」。

4色ある「ぷよ」と呼ばれるブロックが2つ組み合わさった状態で落ちてきて、同じ色のぷよを4つ繋げると消える。「ぷよぷよ」の基本ルールはたったこれだけだ。だが、その単純なルールの中に奥深いパズル性が潜んでいる。その代表が連鎖システム。連鎖を上手く組めるようになると、「ぷよぷよ」が持つ制しがたい魅力に取り付かれてしまう。それに加え、対戦プレイの面白さも「ぷよぷよ」の長所の一つ。連鎖を作ることにより相手に「おじゃまぷよ」を送り込むシステムは今思えば実に画期的だ。

連鎖を考え素早く組み立てるというパズル性とアクション性の融和、そしてその面白さを何倍にも増加させる対戦プレイ。これこそが「ぷよぷよ」大ヒットの要因といえるだろう。

また、「魔導物語」のキャラクターたちを登場させることでゲームに親しみを持たせることに成功した点も注目したい。対戦落ちモノパズルゲームの開祖としてだけでなく、「パズルゲームにはラブリーなキャラクター」という方程式を確立した作品としても「ぷよぷよ」は大いに評価されるべきである。

コンパイル社の代表、仁井谷氏（次ページ参照）曰く「国民的ゲームソフト」となった「ぷよぷよ」。この作品がアクションパズルゲーム界にもたらした影響は、あまりにも大きい。

「ぷよぷよ」シリーズ発売履歴

1991／10／25	ぷよぷよ（ＦＣディスク／¥600／発売元　Tim）
1992／10	ぷよぷよ（ＡＣ／発売元　セガ・エンタープライゼス）
1992／12／18	ぷよぷよ（ＭＤ／¥4,800／発売元　セガ・エンタープライゼス）
1993／03／19	ぷよぷよ（ＧＧ／¥3,500／発売元　セガ・エンタープライゼス）
1993／07／23	なぞぷよ（ＧＧ／¥15,800(GGプラス1価格)／発売元　セガ・エンタープライゼス）
1993／07／23	ぷよぷよ（ＦＣ／¥5,900／発売元　Tim）
1993／12／10	す～ぱ～ぷよぷよ（ＳＦＣ／¥8,200／発売元　バンプレスト）
1993／12／10	なぞぷよ２（ＧＧ／¥4,500／発売元　セガ・エンタープライゼス）
1994／04／22	ぷよぷよCD（ＰＣＥ／¥5,600／発売元　NECアベニュー）
1994／07／29	なぞぷよ～アルルのルー～（ＧＧ／¥3,800／発売元　セガ・エンタープライゼス）
1994／07／31	ぷよぷよ（ＧＢ／3,980／発売元　バンプレスト）
1994／10	ぷよぷよ通（ＡＣ／発売元　セガ・エンタープライゼス）
1994／12／02	ぷよぷよ通（ＭＤ／¥6,800／発売元　セガ・エンタープライゼス）
1994／12／16	ぷよぷよ通（ＧＧ／¥3,800）
1995／05／26	す～ぱ～なぞぷよ～ルルーのルー～（ＳＦＣ／¥9,200／発売元　バンプレスト）
1995／10／27	ぷよぷよ通（ＳＳ／¥4,800）
1995／12／08	す～ぱ～ぷよぷよ通（ＳＦＣ／¥8,800）
1996／03／08	す～ぱ～ぷよぷよ通REMIX（ＳＦＣ／¥6,800）
1996／03／29	ぷよぷよCD通（ＰＣＥ／¥7,800／発売元　ＮＥＣインターチャネル）
1996／06／28	す～ぱ～なぞぷよ通～ルルーの鉄腕繁盛記～（ＳＦＣ／¥6,800）
1996／11／15	ぷよぷよ通決定盤（ＰＳ／¥4,800）
1996／12／13	ぽけっと ぷよぷよ通（ＧＢ／¥3,900）
1996／12	ぷよぷよSUN（ＡＣ）
1997／02／14	ぷよぷよSUN（ＳＳ／¥4,800）
1997／09／04	ぷよぷよSUN for SEGANET（ＳＳ／¥2,800）
1997／10／30	ぷよぷよSUN64（Ｎ64／¥5,980）
1997／11／27	ぷよぷよSUN決定盤（ＰＳ／¥4,800）

（アーケード及びコンシューマ用作品）

XI [sái]（A・PZG）　メーカー：ソニー・コンピュータエンタテインメント／機種：プレイステーション／価格：¥4,800／発売日：'98年6月18日

名作パズルゲームを作った男たち

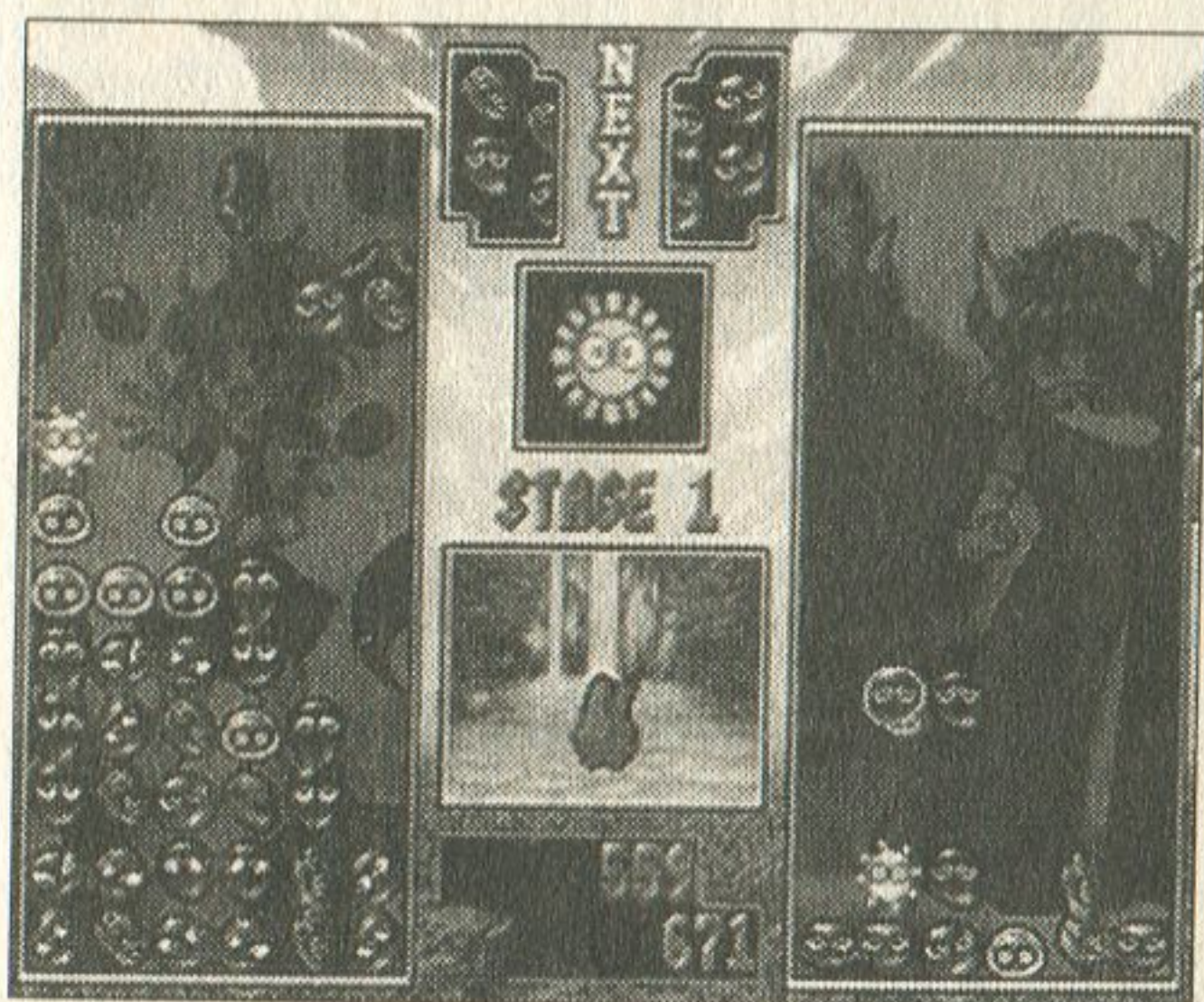
僕たちを病みつきにさせ、目が真っ赤っかになるまで楽しませてくれた、あれやこれやの名作パズル。これらキラ星のようなゲームたちはいかにして生まれたのか？　それぞれの制作者たちに、自作について、そしてパズルゲームの魅力について語っていただいた。

ぷよぷよ

「TVゲーム界の囲碁・将棋を作ったと思っています」

●仁井谷正充氏

'90年に『テトリス』が大ヒットしたのを見て、当社でもパズルゲームでヒット作を生み出したいという願望が起きました。そこで社員の方から落ちモノパズルの企画があがりまして、それを『魔導物語』を作ったチームに任せて出来たのが『ぷよぷよ』なんです。「ぷよ」というキャラクターは、もともと『魔導物語』のキャラで、現場スタッフのこれを使えばいいんじゃないかという声を採用したものです。

初代『ぷよぷよ』の制作には2年かかっているんですね。「『ぷよぷよ』はキャラクターがいい」と良く言われますが、まずシステムを徹底的に作り込んだんです。他の落ちゲーを残らず研究して、あらゆるパターンを研究した結果、これしかないという形が『ぷよぷよ』だったわけです。

対戦落ちモノパズルの定番となった「ぷよぷよ」シリーズ。

この作品が成功し、シリーズがここまで大きく成長したのは、『テトリス』に続く落ちモノパズルのスタンダードを作ったからだと思いますね。対戦プレイのシステムなど、他のゲームに真似されているのは、それだけ出来が良いからですよ。例えば、大連鎖を組んでいても発動する前に小連鎖や中連鎖を組まれて負けたり、相手の出方を見て作戦を変えたり、千差万別の遊び方がある。それこそ囲碁や将棋のように、飽きることなく長く遊ぶことが出来ると思うんですよ。

出来た当初は「オリジナリティがないな」と思ったんですけど、今考えてみれば対戦システムやキャラクターを含めた世界観などが『ぷよぷよ』のオリジナリティなんだなと思いますね。

パズル以外のすべてのゲームがそうなんですけど、ゲーム素人の方が一目で見て理解できて、すぐ遊べるということが大事だと思うんですね。まさしく『ぷよぷよ』がそうであって、小さなお子さんからお年寄りの方まで幅広く遊んで下さるのはそこだと思うんです。ルールが分かりやすい、それでいて奥深い。それが『ぷよぷよ』ですね。

仁井谷正充（にいたに・まさみつ）：株式会社コンパイル代表取締役。

バベルの塔

「パズルには閉じた世界の中ならではの美しさがあるんです」

●永島洋武氏

『バベルの塔』は僕がはじめて企画した、思い出ぶかいゲームです。当時、僕は機械設計の技術者としてナムコに入りまして、筐体の設計などを行っていたんですが、それがちょうどファミコンが出始めた頃でした。家庭内にもビデオゲームがどんどん入ってきていて、ゲームの可能性ってすごく大きいんじゃないか、これはせっかくナムコにいるんだから自分もゲームを開発してみたい、と思ったのが始まりですね。

企画したものがパズルだったのは、企画書の段階ですぐに面白さをわかってもらえるのではないか、と考えたからです。パズルというのは閉じた世界の中でのルールがそのまま面白さにつながってゆくから、人に理解してもらいやすいんですね。

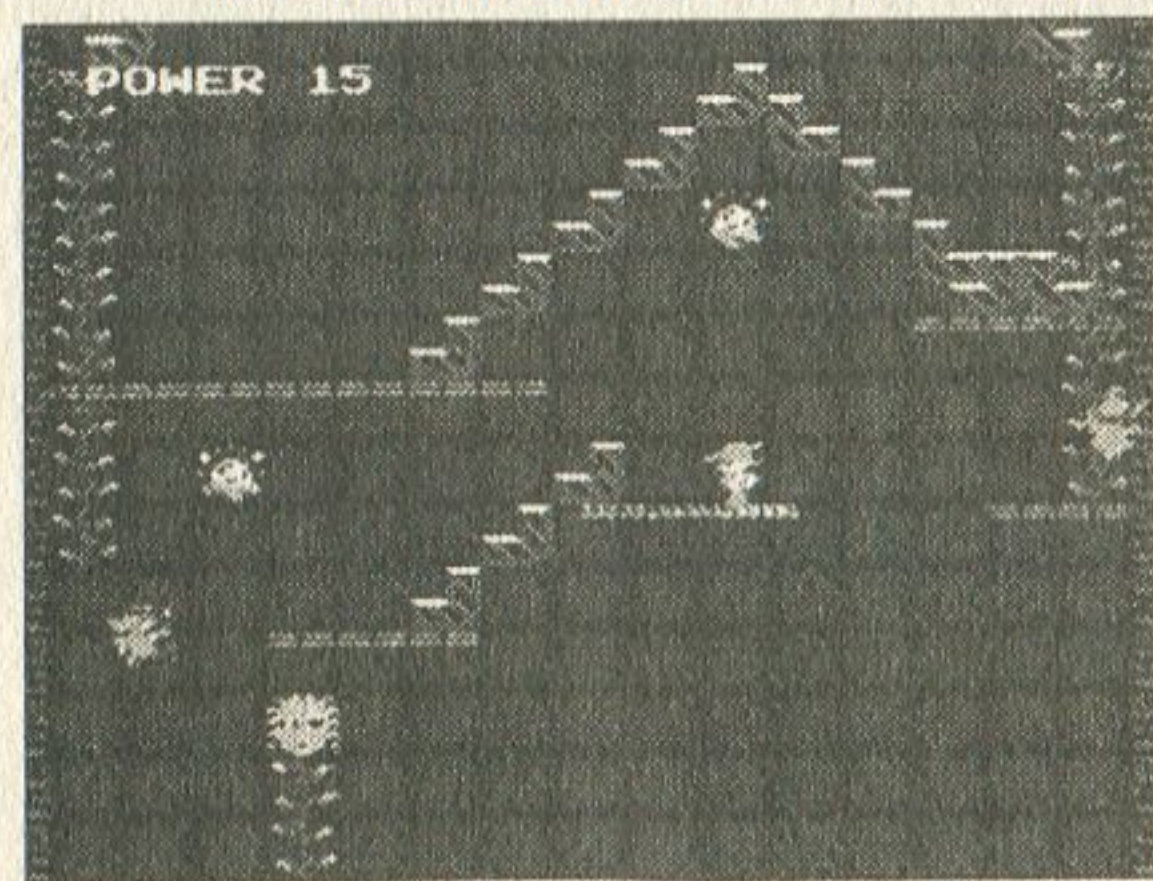
その頃は『倉庫番』ですとか『ロードランナー』ですとか、家庭でじっくりチャレンジしていくパズルが人気で、そういうタイプでもっと面白いのが作れないかと考えていたんですが、あるときボーッとしていたら、空中をたくさんの石がドンドンつながって高みに向かっていく、というイメージが湧いた。これにルールをつければすごくワクワクするゲームができるのではないか、と思いまして。

パズルゲームってルールを決める段階ではそんなに苦労しないんです。単純に「いいか悪いか」だけだから、誰にでも納得してもらえる完成されたルールがポンと出て来さえすればいい。ただ僕は「作っただけではゲームは完成しない」と思っているんです。ユーザーが自分なりに遊び方を工夫して、そのゲームを「使って」遊んでくれるようになって、初めて完成するものだと思うんです。そういう点では、パズルということで少し苦労しましたね。

パズルの魅力というのは、一言でいえばシステムの美しさではないでしょうか。単純なだけに見た目にも美しい。『テトリス』なんかすごくきれいですよね。それからやはり、遊んだときのカタルシス。「ううっ」って苦労して解けたときの快感。普通のゲームでも勿論そういう快感は味わえますが、パズルは特にそれが強い。解いたときに気持ちよくなれるという部分をいかに増幅してあげられるかも、パズルゲームを作る上では大事だと思います。

永島洋武（ながしま・ひろむ）：株式会社ナムコVS開発部課長。'78年ナムコに入社。通称「ピッカリ・チーム」のリーダーとして、『スカイキッド』『プロ野球ファミリースタジアム』などを開発。

ついにリメイクされた伝説のパズルゲーム ●●●●● バベルの塔

メーカー:ナムコ／機種:ファミリーコンピュータ・プレイステーション（『ナムコアンソロジー1』収録）／価格:¥3,900（FC）¥5,800（PS）／発売日'86年7月18日（FC）'98年6月4日（PS）

'86年に発売された面クリア型アクション・パズル。プレイヤーは考古学者インディーを操って、古代遺跡「バベルの塔」を一階ずつ上ってゆく。基本ルールは、角と角がくっつくL字型のブロックを組み合わせて階段を作り、その階の出口をめざす、という単純なもの。だが、その単純なルールからいかに豊富なバリエーションが生み出されることか。遊び手はまさに、一面ごとに首をひねらされることになる。シブい音楽や謎めいた「壁画の間」（ドルアーガ的な謎解きを要求される）などの存在も雰囲気を盛り上げる。一見コンパクトで可愛らしくさえ見えるが、その実イジワルなほどに奥が深いという、パズルゲームのお手本のような作品。

パネルでポン

「横井部長が書いた15パズルの絵を見て閃きました」

山上仁志氏
村松敏孝氏

当時、任天堂の開発第一部にいた横井部長（注）の号令で「スーパーファミコンで何かパズルゲームを作ろう」ということになりまして、'94年の4月に企画コンペみたいなものを行ったんですが、アイディアが出なかった。それから十日ぐらい経って部長が「ワシにちょっとアイディアがあるから聞いてくれ」と言って打ち合わせを始めたんですね。その席で部長が「15パズルのような……」という話をした時、僕は15パズルを知らなかったので「それ、なんですか？」と聞いたんですよ。そこで部長がボードに15パズルの絵を描いた時、突然パッとアイディアが閃いたんです。部長の書いた絵が、ちょうどパネルが上から落ちてきて縦にはまっていくように見えたんですね。「部長、このパネルをクイックイッと回していって合わせると消えるようにすればパズルになるんじゃないですか？」と話に割って入ったんです。そのアイディアが『パネルでポン』になったわけです。（山上）

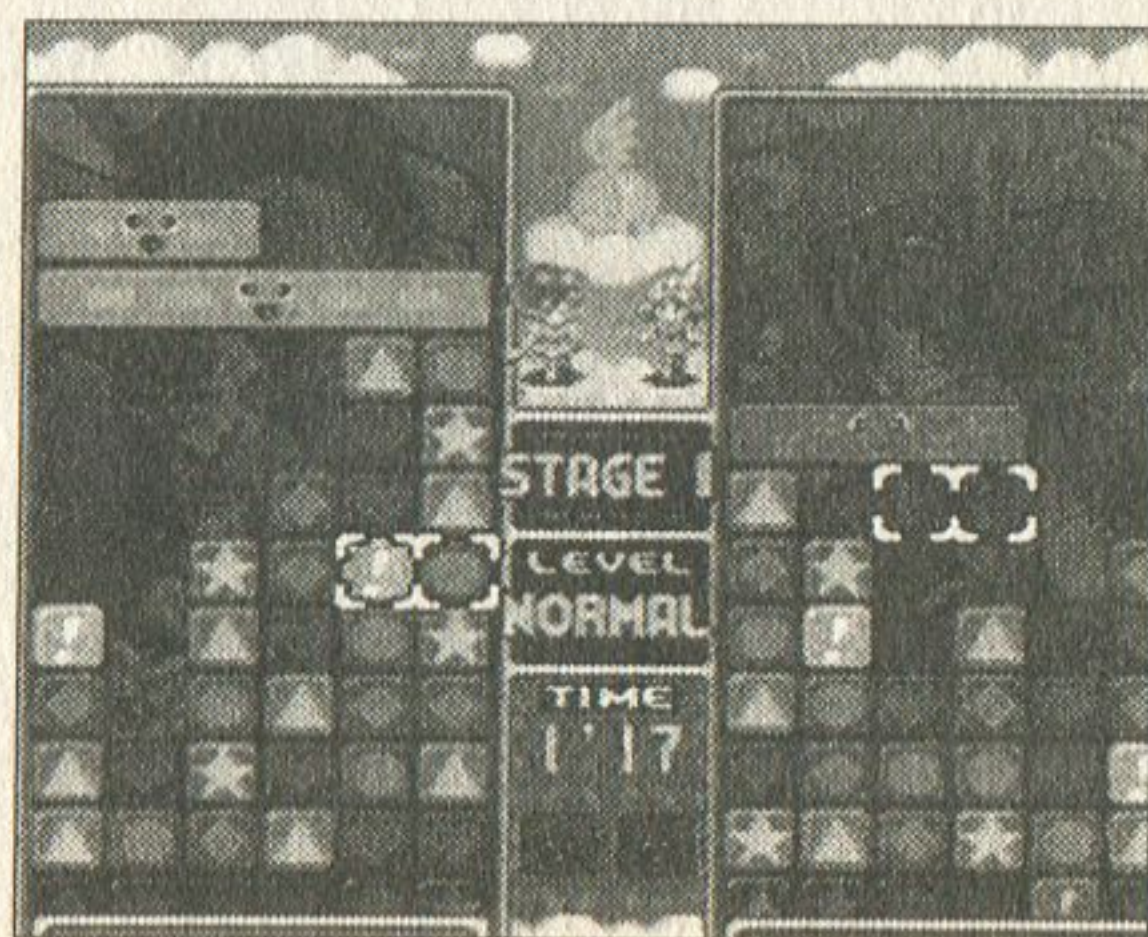
『パネルでポン』の企画を頂いて、実際に私どもの会社で開発を進めていった訳ですが、一番苦労した点はやっぱり対戦ですね。対戦のルールが決まったのはかなり後になってからなんです。当時は我々も2連鎖か3連鎖するのがやっとだったので、連鎖を対戦の要素に使っていいのか迷いました。それと攻撃の仕方なんですけど、最初は下から迫り上がってくる方式をとっていたいんですが、どうもしっくりこなくて。それに他のゲームでやっていることをやりたくない面もあったんです。ある日プログラマーが上から棒状のものを降らせることを思いつくまで、相当悩みましたね。あと、キャラクターが実に任天堂のゲームらしくないグラフィックになっているんですけど、この絵はもともと仮の絵だったんですよ。「どうせその内ヒゲのオヤジかヨッシーに代わるから、それまで好きなの書いて入れていいよ」と女性のデザイナーに任せたのがそのまま採用されたんです。（村松）

この商品が成功したのは、プログラマーがパズル好きでパズルのセンスを持っていたことが大きいですね。当時我々が予測できなかった10連鎖以上の大連鎖や時間差連鎖にちゃんと対応できるプログラムを組んでいてくれたんです。アイディアと実際のゲーム作り、そしてそれの見せ方が上手くいった商品だと思いますね。（山上）

村松敏孝（むらまつ・としたか）：（株）インテリジェント システムズ。'6?年生まれ。FC版「ファイヤーエムブレム」シリーズ、「スーパーコップ」のデザインを手がける。

山上仁志（やまがみ・ひとし）：任天堂（株）。'66年生まれ。「ヨッシーのクッキー」「テトリスフラッシュ」「ゲームボーイギャラリー」を手がける。

中毒性バツグンのアクションパズル ●●●●●●●● パネルでポン

メーカー:任天堂/機種:スーパーファミコン/価格:¥5,800/発売日:'95年10月27日

アクションパネルという地味さ故か発売当時はあまり注目されなかったが、その完成度と奥深さは驚異的で、いまだに一部ファンの間で絶大な人気を誇る作品。

「同じ色のパネルを揃える」……ただそれだけの基本システムながら、「連鎖」や「同時消し」といったテクニックが豊富で、プレイヤーの腕次第で面白さは無限に広がる。瞬時にパネルの状況を判断し、いかに連鎖を組み立てるか、いかに素早くパネルを操作するかが問われる、アクション性とパズル性が高い次元で結びついた究極のアクションパズルゲームである。

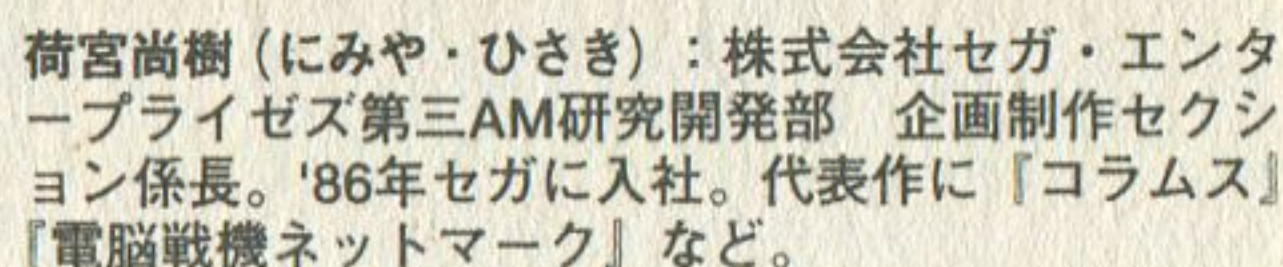
ちなみに海外では『テトリスアタック』という形で発売され、キャラクターが総入れ替えになっているという。

注・故横井軍平氏。元任天堂開発第一部部長。横井氏がパズル好きであったことは有名で、ファミコンのパズルゲーム「ドクターマリオ」「ヨッシーのたまご」は横井氏が手掛けた作品である。

コラムス

「『コラムス』は、僕の理工的アプローチがうまく活きたんです」

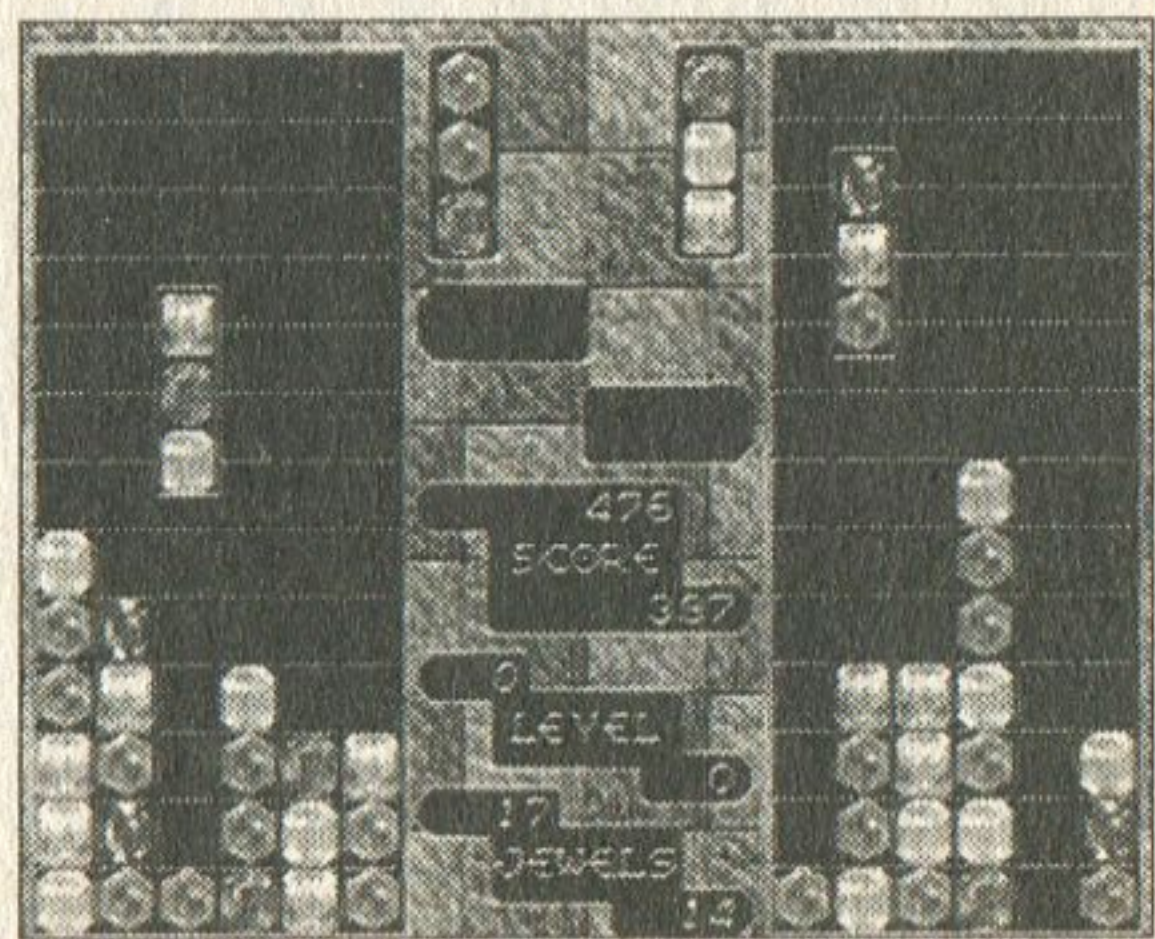
荷宮尚樹氏

'88年から'89年にかけて、僕は社内で米国のゲームのリサーチをしていたんですが、その頃ちょうど『テトリス』が大ヒットして新しいマーケットが開けた。ビジネス的に言うと「これを逃がしちゃいけない」ということになったんです。とは言え、亜流なんか作ってもしょうがない。そこで、幾つかの原案を元にして作ったのが『コラムス』でした。ダイヤモンドの原石をひとは生みませんが、それを宝石にするのがひとの技です。『コラムス』を作った際の僕の役割は、玉石混淆の原案の山から素性の良い原石を見つけ、磨き、組み合わせ、台をデザインして指輪に仕上げた、そんな感じですね。あの作品のポイントは、やはりブロックの属性を色にしたことと、斜め消しというルールですね。斜めのテンパイ(注)は見えにくい。それが意外性につながったわけです。そこから生まれる連鎖がまた大事。プレイフィールドの構成にはかなり時間をかけました。縦13マス×横6マス、あのサイズがポイントなんですよ。ゲームというのはプレイヤーが乗り越えるべき課題を次から次へと提示するものですよね。そのペース配分を何によってコントロールしているかというと、落ちものパズルではプレイフィールドのサイズとブロックの落ちてくるスピード、1ブロック当たりのコマの数です。『コラムス』の場合、1度に1ブロック3コマが落ちてくる。1ラインは6マス、だから2ブロックで1ライン消さないとキツくなる。「消し」の基本は3つ揃いだから、ルールは「平均でブロック1個につき1個消せ」。これ、むっちゃ厳しいでしょ？『テトリス』は2個半につき1個なんです。だから連鎖があって始めてゲームルールとプレイヤーの間にフェアな取引きが成りたつわけです。

クリエイターとしての自分は、エンジニア的な側面を強く出してゲーム作りに取り組んでいます。つまり感性や直感・創造の右脳に対する、解析や論理の左脳。「これが作りたいねん！」といったパッションが人並み以上に強いと同時に、それに引きずられずに、客観的に作品を商品として見ることができる能力。大切なポイントだと思っています。『コラムス』は、そんな理工的アプローチがうまく活きた例ですね。副作用として理屈っぽいとよく言われます(笑)。

荷宮尚樹（にみや・ひさき）：株式会社セガ・エンタープライゼズ第三AM研究開発部　企画制作セクション係長。'86年セガに入社。代表作に『コラムス』『電脳戦機ネットマーク』など。

名システム「連鎖」の概念を発明　コラムス

メーカー：セガ／機種：メガドライブ／価格：￥5,500／発売日'90年6月30日

『テトリス』が開拓した落ちものパズルというジャンル。その可能性の幅をグイッと拡げてみせたのが、この『コラムス』だ。ブロックの属性を形ではなく色にしたことによって、初めて「連鎖」という概念をパズルの世界に持ち込んだのである。テトリスは形の組み合わせ、そして横一列への配置がポイントだったため、ある程度直感的に遊べた。しかしこの作品はよりパズル的。「斜め消し」という要素のため、横ラインだけでなく縦ラインの動きも常に計算に入れておかなくてはならないのだ。シリーズが進むにつれ様々なフィーチャーが付け加えられてはいるものの、根本のストイックさに変わりはない。頭を悩ませながら宝石をひねくり回すのが楽しい名作。

注・麻雀用語。「聴牌」。あと一つ牌がそろえばアガリの状態をさす。

マジカルドロップ

「パズルって確実に腕前があがるから楽しいんです」

中本博通氏
小林高志氏

もともと僕たちはすごくパズルゲームが好きだったんです。はまるパズルがあると、会社でも昼休みや夕方の休み時間を利用して対決。「X-BAND」なども知らない人間と『テトリス』や『パネルでポン』で戦えるというので、遅い通信速度を物ともせずに遊んでました。

パズルの良さって、いつでも手軽にできるところにあると思うんです。自分たちでもそんなパズルを作りたかった。で、参考になるものはないかと色々研究したところ、ロシアのRUSSというメーカーが出したソフト集の中に、少しひっかかる作品がありまして。ブロックをピッと吸ってピッと出す、というそれだけのゲーム。当時ソビエト崩壊の時期で、向こうの学者や軍関係者が食べるため、『テトリス』の柳の下を狙ってパズルを作っていたんですよ。でも基本的に素人なので、とても遊べたものではない。そのゲームも、連鎖がなく、ブロックも「ドーナッツ」や「白熊」だったりする、かなり投げ遣りなものでした。ただ、その基本システムにビビッとくるものがありまして。これをなんとか面白くすることはできないかと考えたんです。それが『マジカルドロップ』の始まりでした。だからロシアのゴタゴタがなければ、このタイトルはなかったかも知れない(笑)。で、そのRUSS社と契約して制作に入ったら、当然あちらの会社さんが作ったものとは別物になったので、結果として版権はすべてこちらが吸収する形になったんです。

（中本）

僕たちが好きなパズルって、アクション性が強いものなんです。ブロックの組み合わせというよりは、「クソ、あと少し速くレバーを左にいれていれば……！」なんて悔しくなるような。自然『マジドロ』もそういった方向で進化していって、かなり豪快なパズルになりましたね。だから、一見すると少し難しそうに見えるかも知れない。ただ、後づけ連鎖という概念を知ってもらうと、初心者の方でも簡単に連鎖を起こせるようになる。そこからハマりこんでいって欲しいです。パズルの面白さって、昨日よりは今日の方が確実に腕前があがるところだと思う。失敗したときに、それが自分のせいだと納得できるところもいいですよね。

（小林）

（左）小林高志（こばやし・たかし）：データイースト株式会社開発部　課長。'85年入社。代表作『ファイターズ・ヒストリー』（コンシューマ版）。
（右）中本博通（なかもと・ひろみち）：データイースト株式会社開発部　係長。'85年入社。代表作『メタルマックス』。

24人のキャラが繰り広げる豪快な連鎖合戦●●●●●マジカルドロップⅢ

メーカー：データイースト／機種：プレイステーション・セガサターン・ネオジオ／価格：¥5,800（PS・SS）¥29,800（NG）／発売日：'97年10月30日（PS）'97年6月20日（SS）'97年4月25日（NG）

『マジカルドロップ』の魅力は、なんと言ってもその忙しさ・慌ただしさにある。画面幅いっぱいに広がって降りてくるブロック群。それらを片っ端から吸いこんでは、同じ色を揃えるために次々と打ちだしてゆくのだが、ほんの少しでも躊躇しようものなら、たちまちブロック群が雪崩のように押し寄せてくるのだ。ブロックの配置替えに頭を働かせながらも、指先はテンポよく動かしていかなくてはならない。また、現在総勢24人（PS版）いるキャラクターたちは各々連鎖を組みやすいブロックパターンを持っており、人と対戦でもした日には壮絶な連鎖合戦となること必至。上を下への大騒ぎの中で、どれだけ冷静でいられるかが勝負の鍵だ。

パズルボブル

「『パズルボブル』はビー玉とビリヤードから生まれました」

●中久木成一氏

『パズルボブル』を作る上で意識したものは、ビー玉とビリヤードなんです。キラキラしている玉がビー玉で、角度を決めて打ち出す部分がビリヤードですね。そういったイメージからスタートしたんです。

普通ゲームを作る場合は、仕様書があってシステムなどが決まってから作り始めるものなんですけど、『パズルボブル』に関してはそういうのがまったくなかったですね。私とソフト担当の人間が雑談みたいなものを話している内に適当に出来てしまったという感じだったんですよ。

最初に出来上がった物は『ビリヤデス』という名前がついていたんですけど、これは本当にビリヤードの玉を角度をつけて打ち出すだけで、ルールも何もなかった。その後、同じ色の玉が揃うと消えるようにしたり、少しずつゲームとしてのルールを加えていって最終的に『パズルボブル』になった訳です。

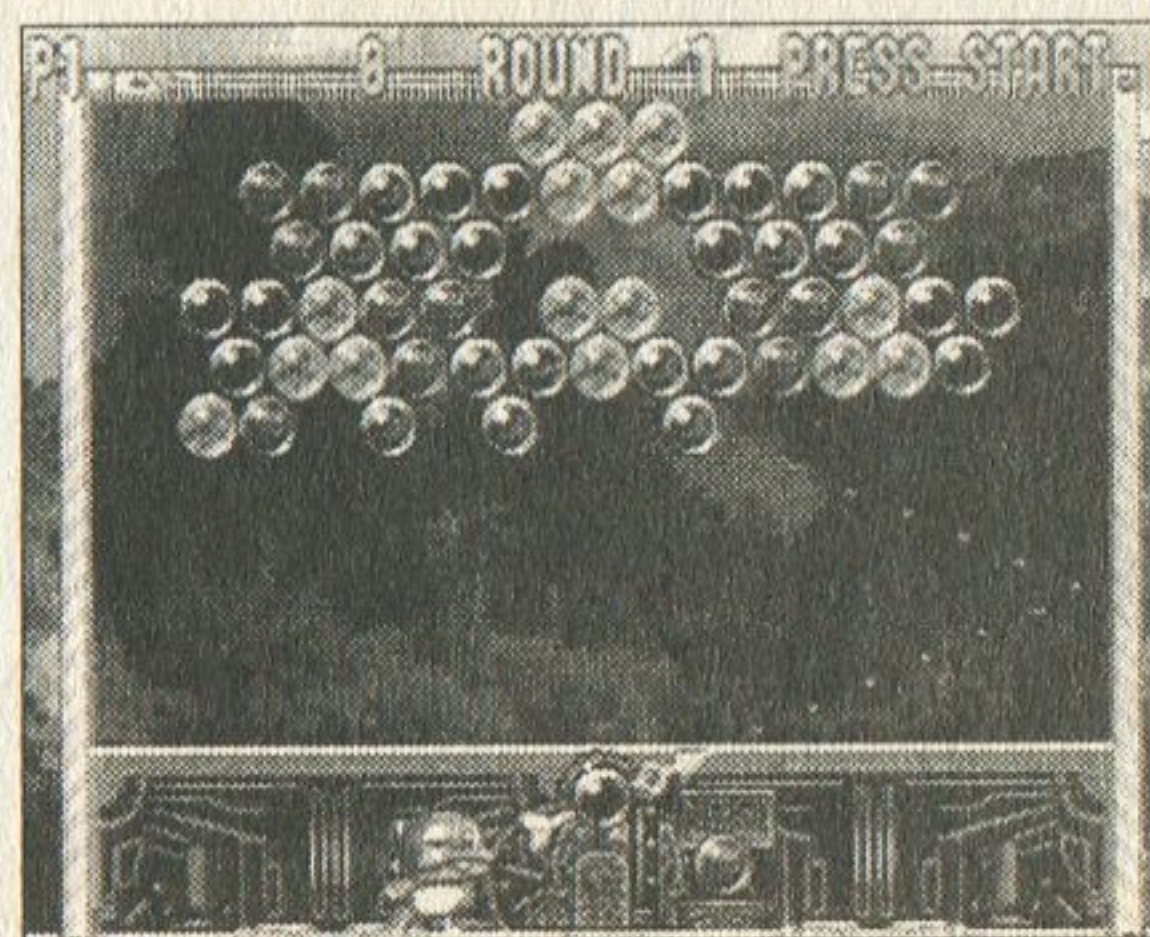
このゲームを作っていて大変だったのは、とにかく時間がなかったことですね。実質1カ月半で作ったんですよ。しかも作っている時期がちょうどゴールデンウィークで、私は半ば諦めていたんですけど、それに巻き込まれたソフト担当はかなり迷惑だったでしょうね。実際のところ、パズルゲームにあまり人や時間をかけることは難しいんですよ。

『パズルボブル』って、当時でもかなり古くさいゲームだったと思うんですね。その頃でもすでに面クリア型のパズルなんて少なかったですよ。だから正直言って「これは商品にはならないだろう」と思っていました。出来上がった物をロケテストに出したんですけど、これがやっぱりインカムが悪くて。それでもしばらくするとインカムが延びてですね、「これはイケる！」という具合になったわけです。

言ってしまえば『パズルボブル』のアイディアなど誰でも思いつくと思うんですよ。あとはそれをどれだけ上手くゲーム化するかですよね。例えば『パズルボブル』だったら、玉がきちんと升目に揃うように強制的にくっついたり、次の玉が状況に合わせて出てきたり、そうした細かいこだわりが成功に結びついたのかなと今になって思いますね。

中久木成一（なかくき・せいいち）：(株)タイトーCP事業本部CP生産開発部第三開発課。音響機器設計職から、30歳でゲーム企画としてタイトーに入社。現在はプロデューサーとして活躍中。「パズルボブル」シリーズの他、最新パズル「ランドメーカー」なども手がける。

戦略とテクニックが要求される元祖打ちモノ系 ●●●●●● パズルボブル

メーカー:タイトー/機種:アーケード/発売年度:'94年（第一作目）

同じ色のボールをつなげて消すという単純なルールながら、狙ったところへボールを打つ際の微妙なテクニックや、反射角度を考えて打つ思考性など、実に奥深い作品。『ぷよぷよ』に続く色合わせパズルの新しい可能性を切り開いた作品とも言えるだろう。

面クリア型のシンプルなゲームスタイルは、普段ゲームをあまりやらないサラリーマンなどにも受け入れられた。また同社のアクションゲーム『バブルボブル』のキャラクターが登場し、そのかわいらしいキャラが女性客の人気も呼んだ。

'94年にアーケードで発売されて以来、ほとんどのハードに移植され、続編も多数制作されている。最新作は『パズルボブル4』。

魚ポコ

「泡のブクブクっていうあの感触が好きなんです（笑）」

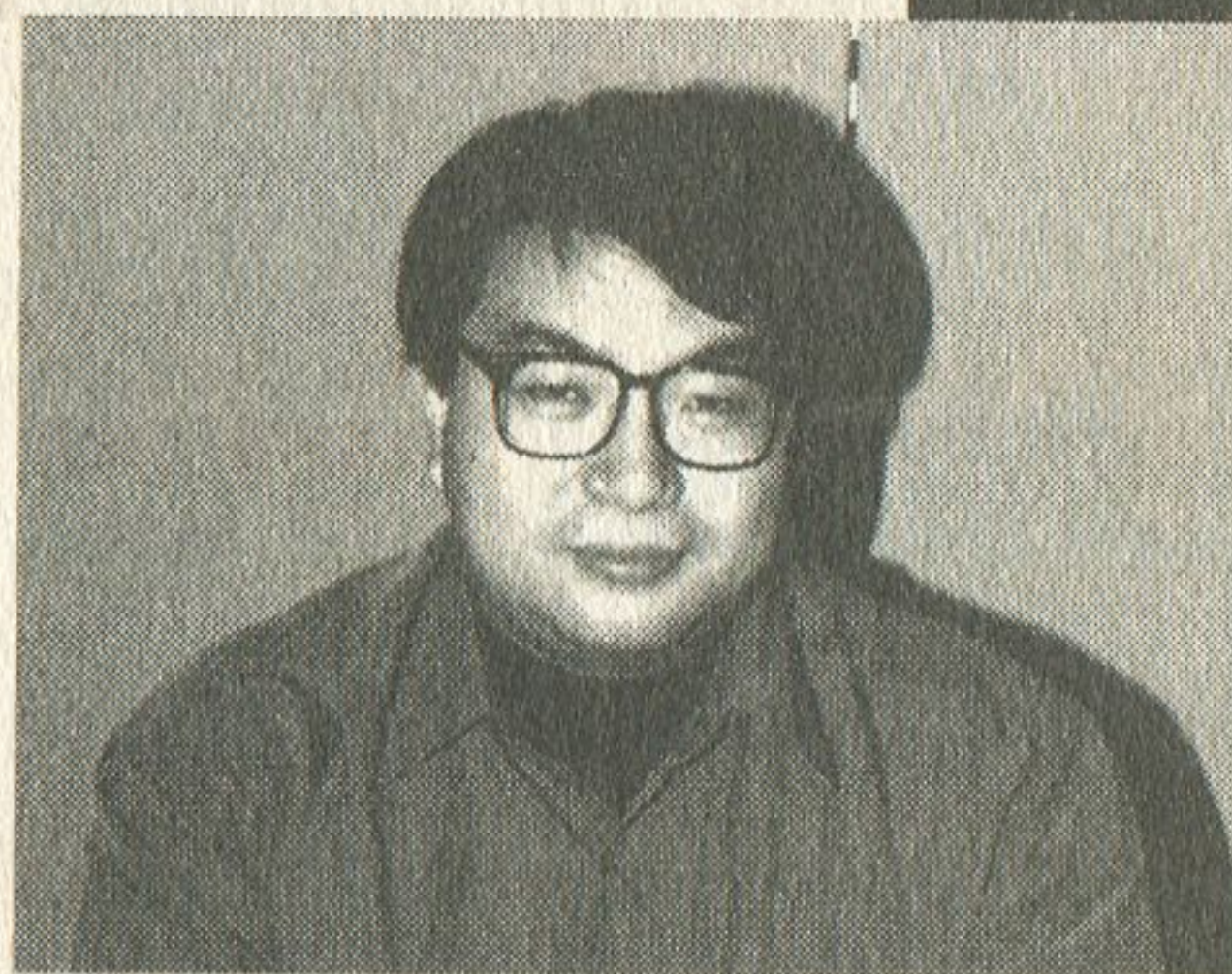
富沢敏明氏

もともと僕たちは『首領蜂』などのシューティングを主に作っていたんですが、アーケードで何か新しいジャンルに挑戦しようということになりまして。パズルならウチの個性やフットワークの軽さを作品に活かせるのでは、ということで、去年ぐらいから実験みたいなことを始めたんです。当初はいくつかバリエーションがあって、中には社員の首を切っていく「リストラ落ちものパズル」なんて代物もあったんですが（笑）、それが今の『魚ポコ』としてかたまってきたのは今年の初めごろでした。

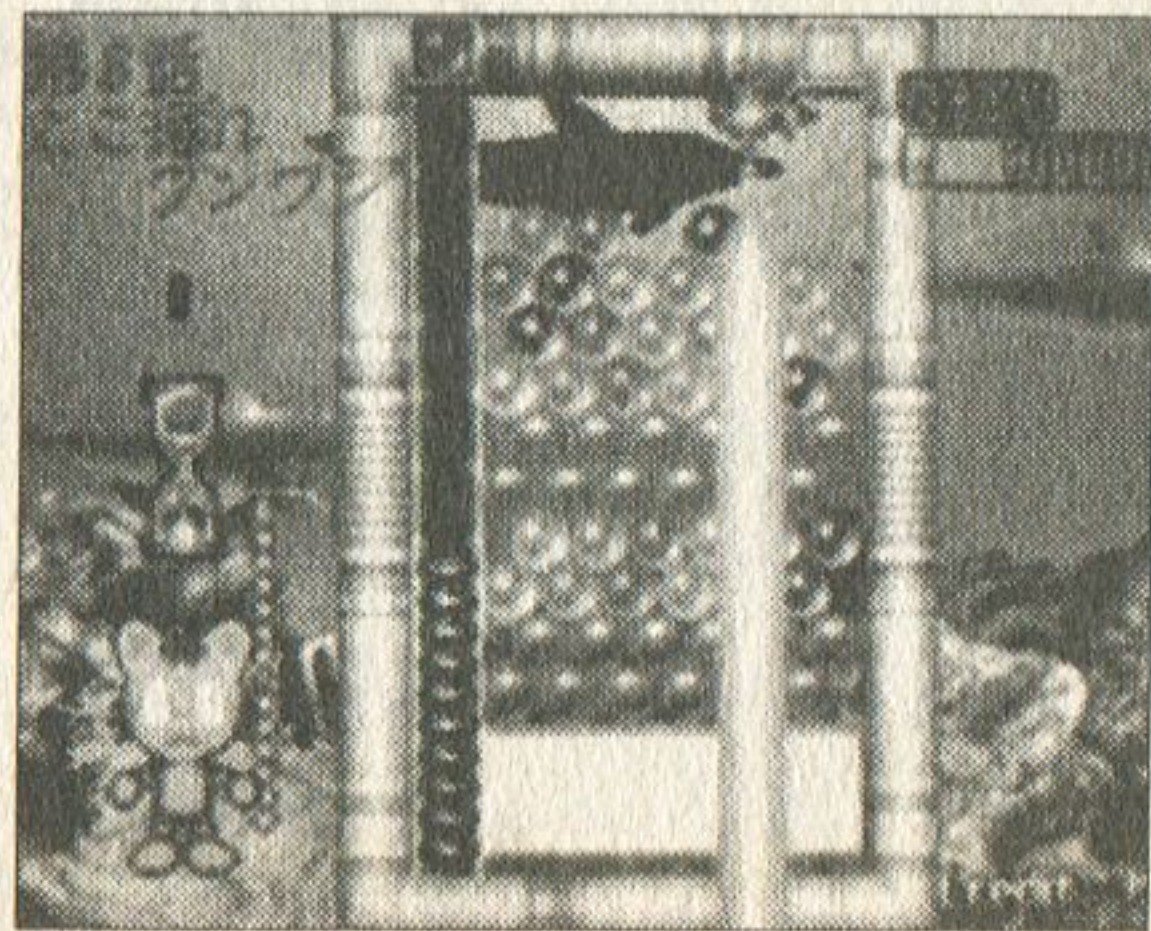
ゲームの魅力って根本的に突き詰めていくと、こっちが入力したことに対して「感覚」や「感触」として反応が返ってくるところだと思うんです。だから『魚ポコ』は、ひとの感覚に訴えかける部分を大切にして作りました。一本のレバーで簡単に遊べるというインターフェイスや基本的なゲームシステムなどは、ウチの社長が考えたんですが、遊び手を病みつきにさせるにはそういったゲーム性だけでなく、繰りかえし味わいたくなるような「感触」も必要だと思うんです。

僕は泡のブクブクっていう感触が好きなんです。小さい頃、誰でもお風呂でタオルの中や逆さにした桶の中に泡をためて遊んだ経験があると思うんですが、あれって楽しかったじゃないですか？　ストローでジュースをポコポコいわせて、母親に怒られたり（笑）。あの泡の感触の気持ち良さを、うまく表現することができないだろうかというところから、『魚ポコ』の世界は広がっていったんです。泡は割れる。他に割れるものと言ったら、ガラスや氷。これらも割れたり触れあったりするとカチカチ音がして、なかなか心地いい。ですとか、泡だから舞台は当然水中、水中なら魚を泳がせるとより涼しげでいいだろう、といった風にですね。

だから、このゲームを作る上でこだわったのは、実は泡やガラス玉の動き方、それらがたてる音、それに背景の魚の動きだったりするんです。

パズルというのは確かに頭を使わせるゲームなわけですが、ひとの感覚をどれだけ楽しませてあげられるか、というのも非常に重要な要素だと思うんです。

富沢敏明（とみざわ・としあき）：株式会社ケイブ開発部部長。'94年入社。プログラマー。『首領蜂』シリーズ、『パニックリンゴスキー(関口弘のフレンドパーク)』等の開発に参加。

遊び手を和ませるリリカルな小世界 ●●●●●●●●●● 魚ポコ

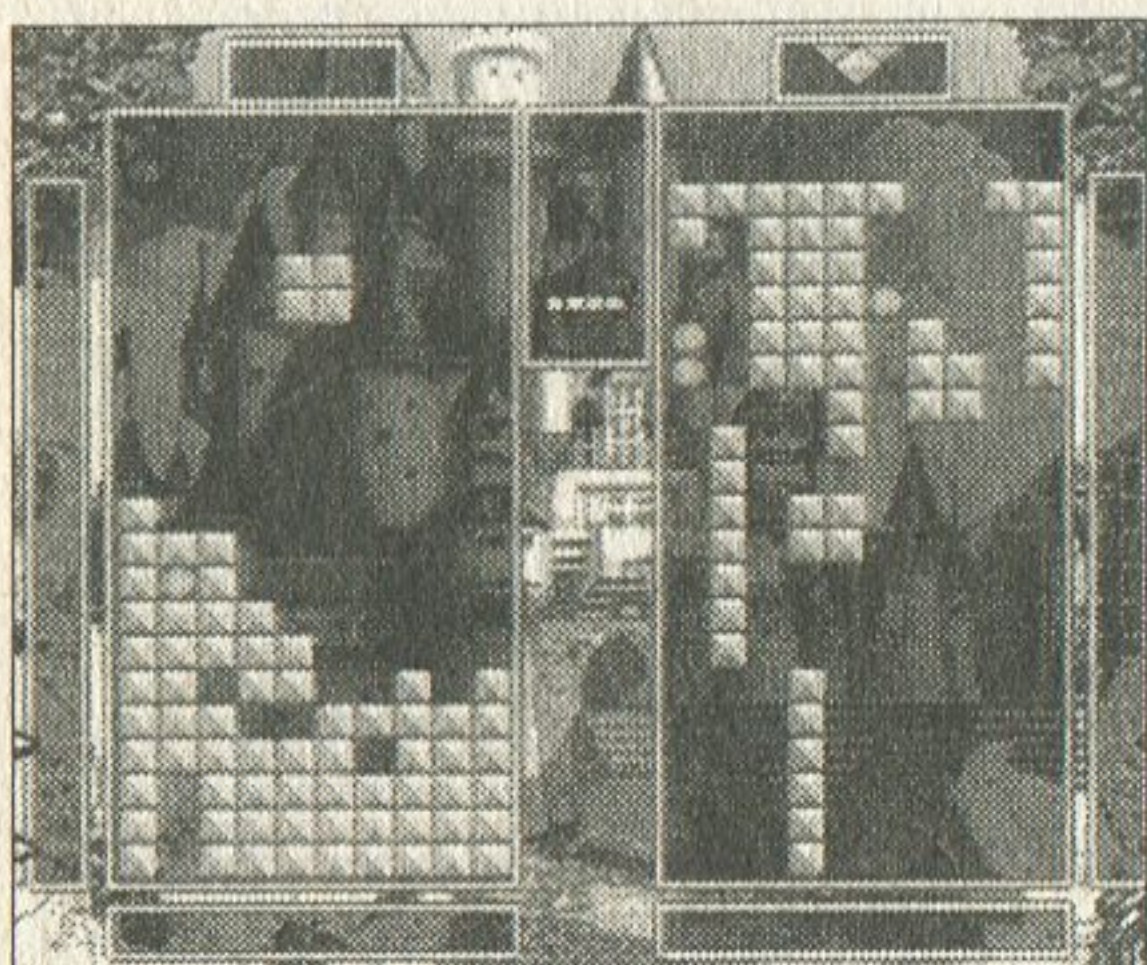
メーカー:ケイブ/機種:アーケード/発売年度'98年

『魚ポコ』は水中を舞台にした、涼味漂うパズルゲーム。水底にはあらかじめ色とりどりのビー玉が沈んでおり、プレイヤーは一個一個ビー玉を弾きだして、それらの色を揃えていく。このゲームの名作たる所以は、落ちものパズルに「叙情」を持ち込んでしまった点にある。背景でひらめく魚影の群れ、ビー玉が「おじゃまブロック」の氷玉とぶつかってたてる音、そして色の揃ったビー玉がアブクと化して消えていく様などが、プレイヤーを心地よい世界へ誘ってくれる。力加減を微妙に調節して玉を弾きだす、というインターフェイスの部分も含めて、遊び手の「感覚」に強く訴えかけてくるゲームだ。1コインでの協力プレイも魅力。

ゲーム批評が推薦する パズルゲーム傑作選 THE 14

これまでに山ほど発売されているパズルゲーム。そんな膨大な量の中から遊べる作品を選ぶのは至難の技。そこでゲーム批評編集部が「これだ！」と選んだパズルゲームを14本紹介しよう。

1 テトリス武闘外伝

メーカー：BPS／機種：スーパーファミコン／価格：¥8000／発売日：'93年12月24日

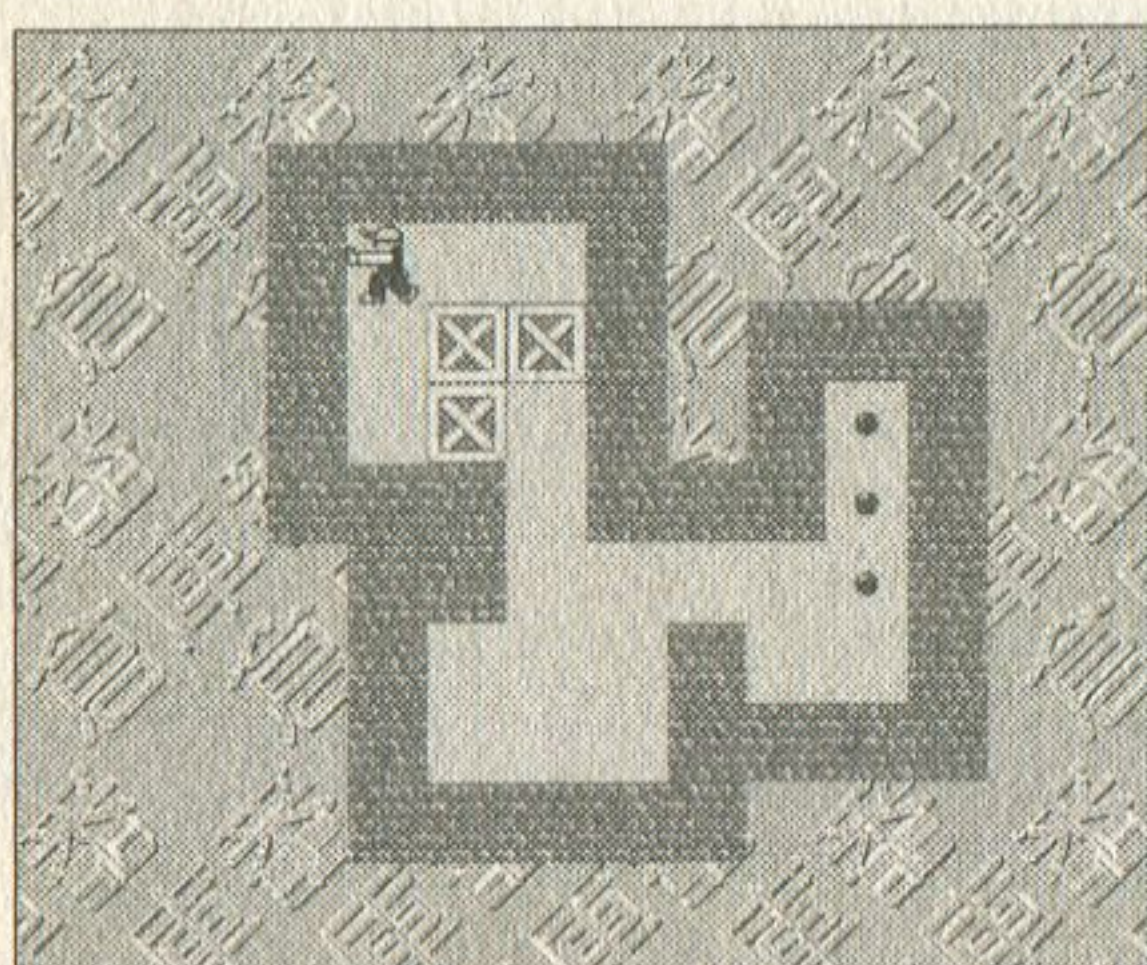
パズルと言えば、やはり『テトリス』を抜きにしては語れない。だが「今更テトリスぅ？」などとヌカす輩もいることだろう。そんな人には是非、この「完全対戦仕様テトリス」をプレイしていただきたい。このソフト最大のウリは、各キャラクターが持つ必殺技のハデハデしい応酬にある。自分のブロックの下半分をダルマ落としの要領で相手に叩きこむ、落下中の相手ブロックを自由に操作して滅茶苦茶な所に置く、など全32種類の技が飛び交うのだ。ストイックなイメージのあるテトリスがまるで暴発したかのような過激さ。こちらの技で相手を詰む寸前にした瞬間、大技「ファックス」で同じ状態を送りこまれた時の恐怖といったらない。とは言え、技を出すのに必要なクリスタルを得るにはブロックの奪い合いを制する狡猾さも必要。テトリスそのものの腕も試されることになる、なかなか一筋縄ではいかないソフトなのだ。これだけ多彩なフィーチャーを盛り込みながら、バランスが崩れていないのも驚異的。

大技「スリトテ」が炸裂した瞬間。

アクション性 30%	パズル性 70%

2 倉庫番

シリーズ作品多数あり

'82年にパソコン版が発売されて以来、いまだにリメイク作が作り続けられているというパズルゲームの超古典的名作。所定の位置に荷物を運ぶというシンプルなルールながら、荷物は押すことしか出来なかったり、決められたステップで解かなければならないなど、詰め将棋にも似たパズルの神髄を体験することが出来る。難しい面は考え込んで知恵熱が出てしまうほど悩まされる。

しかも『倉庫番』は今もなお冒険しつづけている。IBMが開発した音声入力ソフト「ViaVoice GOLD」には『倉庫番』が同梱されている。そう、インカムを使って音声入力で『倉庫番』をプレイすることが出来るのだ！……これは一瞬サイバーでカッコイイように思えるが、実際に「上、上、右に二歩、下に三歩」と声を出してプレイするのはかなり馬鹿馬鹿しい＆カッコ悪い。それでも人々の注目を集めるにはバツグンの効果があるので、目立ちたい君はぜひ音声入力でひと味違った『倉庫番』をプレイしよう！

多くの人々を悩ませる悪魔のゲーム「倉庫番」。

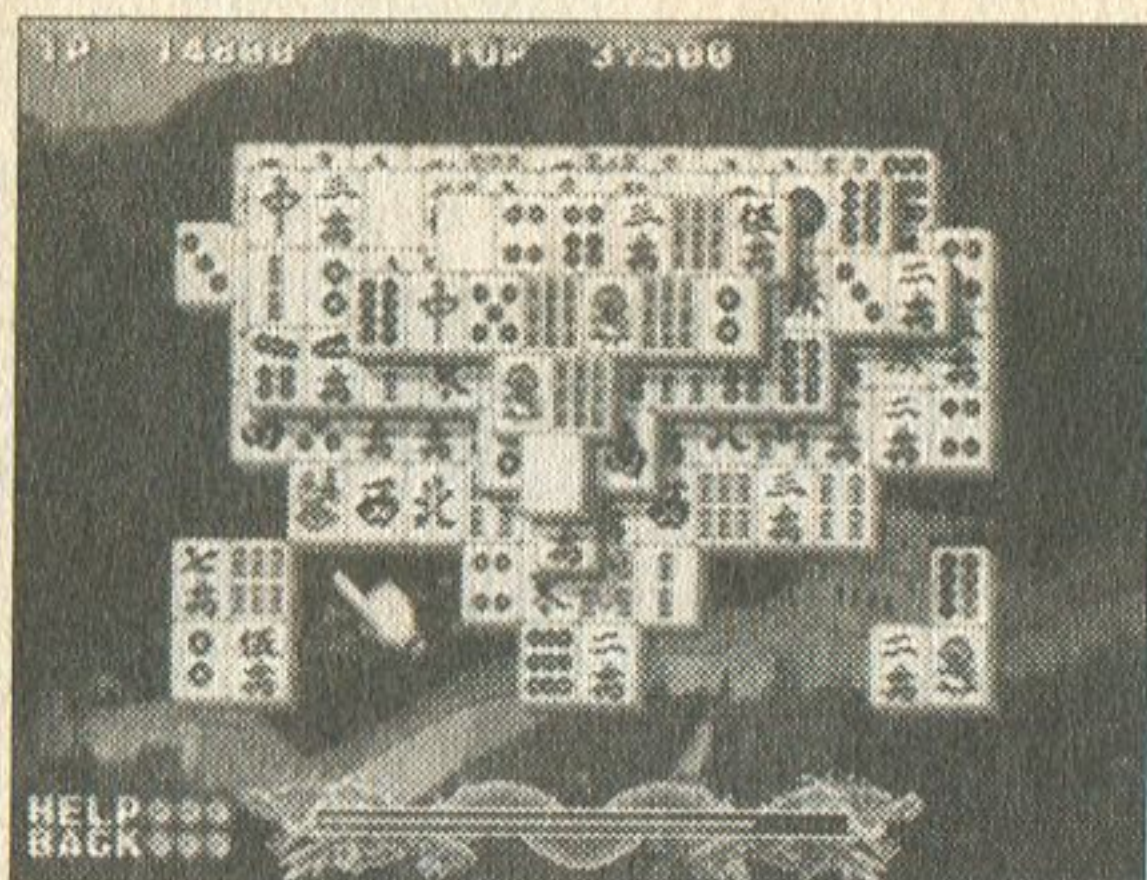
パズル性100%

3 上海

シリーズ作品多数あり

『倉庫番』と並んで長く親しまれているパズルゲームのスタンダード。積み上げられた牌を同柄牌のペアにして消していく同じ牌を二個ずつ取り除いていくというルールは非常に簡単である。

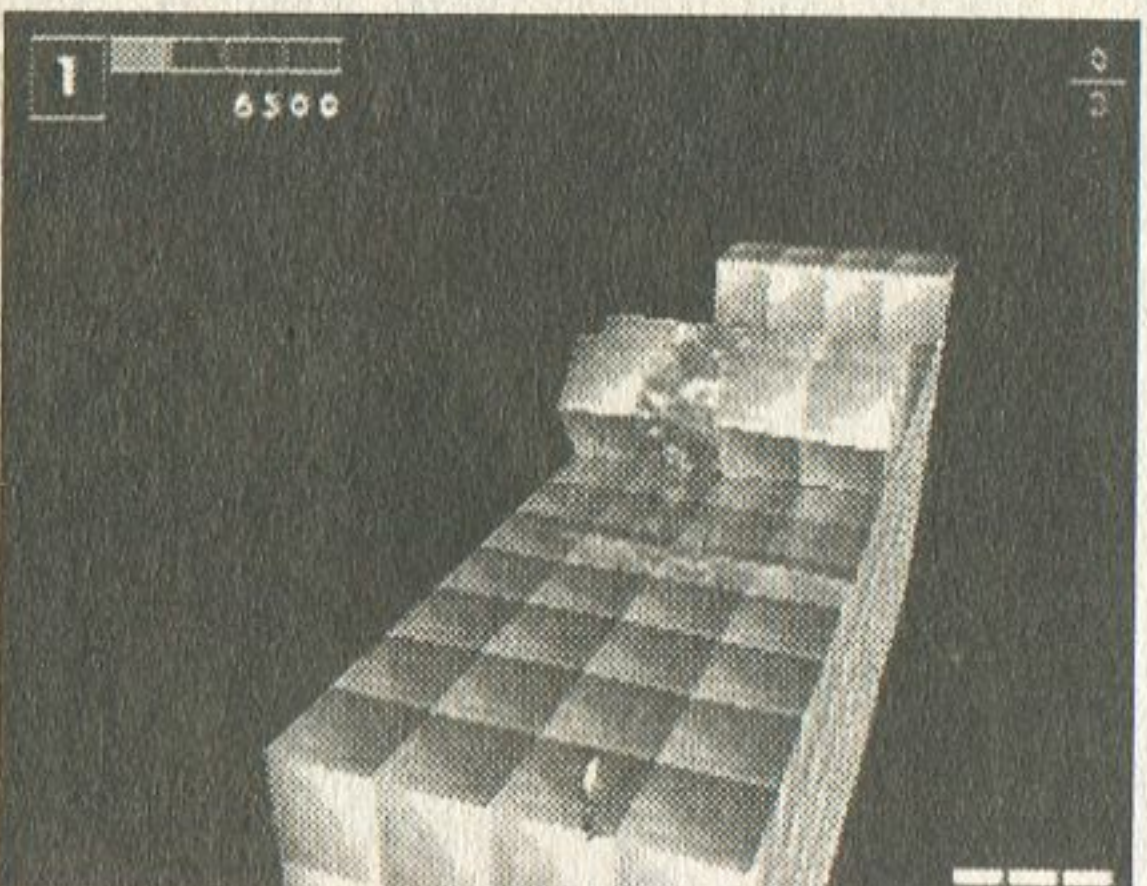
しかし、ルールは簡単だが、すべての牌を残らず取るためには、牌の山全体の状況を把握し、5手、6手先のことまで考えなければならず、かなり頭を使わされる。

その単純なシステムにして中国四千年の歴史を実感させる奥深いゲーム性は、正にパズルゲームの王道。万人に受け入れられるシンプル・イズ・ベストな内容、実に素晴らしい作品である。

地味ながらクセになるパズルゲーム「上海」（写真はＳＳ版）。

アクション性5%　パズル性95%

4 I.Q Intelligent Qube

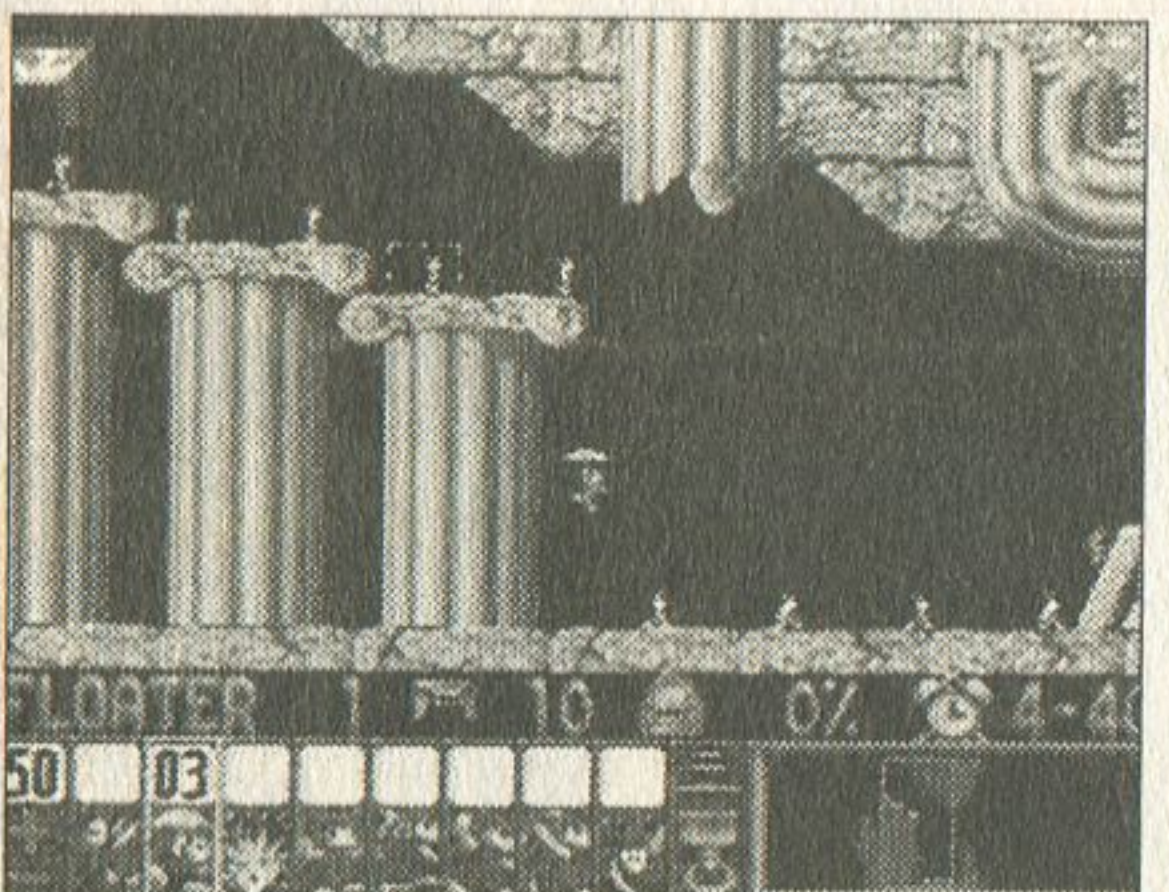
SCE／プレイステーション／¥4800／'97年1月31日

CMプランナーとして名を馳せ、数多くの分野で活躍中の佐藤雅彦氏。彼が初めて手がけたゲームがこの『I.Q』だ。迫り来るキューブの群れに対し、プレイヤーは最大限の「効率」でもって臨まねばならない。その「効率」を生み出すのは、冷静な判断力と決断力、そしてキューブの間をかいくぐってゆく大胆さ。遊び手にプレッシャーを与えずにはおかない、というパズルの一側面がとことん強調された作りで、プレイヤーは絶えずキューブに追いたてられながら脳みそをふりしぼることになる。それが実に楽しい。物々しい雰囲気とは裏腹に、そこはかとなく感じられる独特なポップさも魅力だ。

何やら「現代人の不安」とかいう言葉が浮かんできませんか?

アクション性45%　パズル性55%

5 レミングス

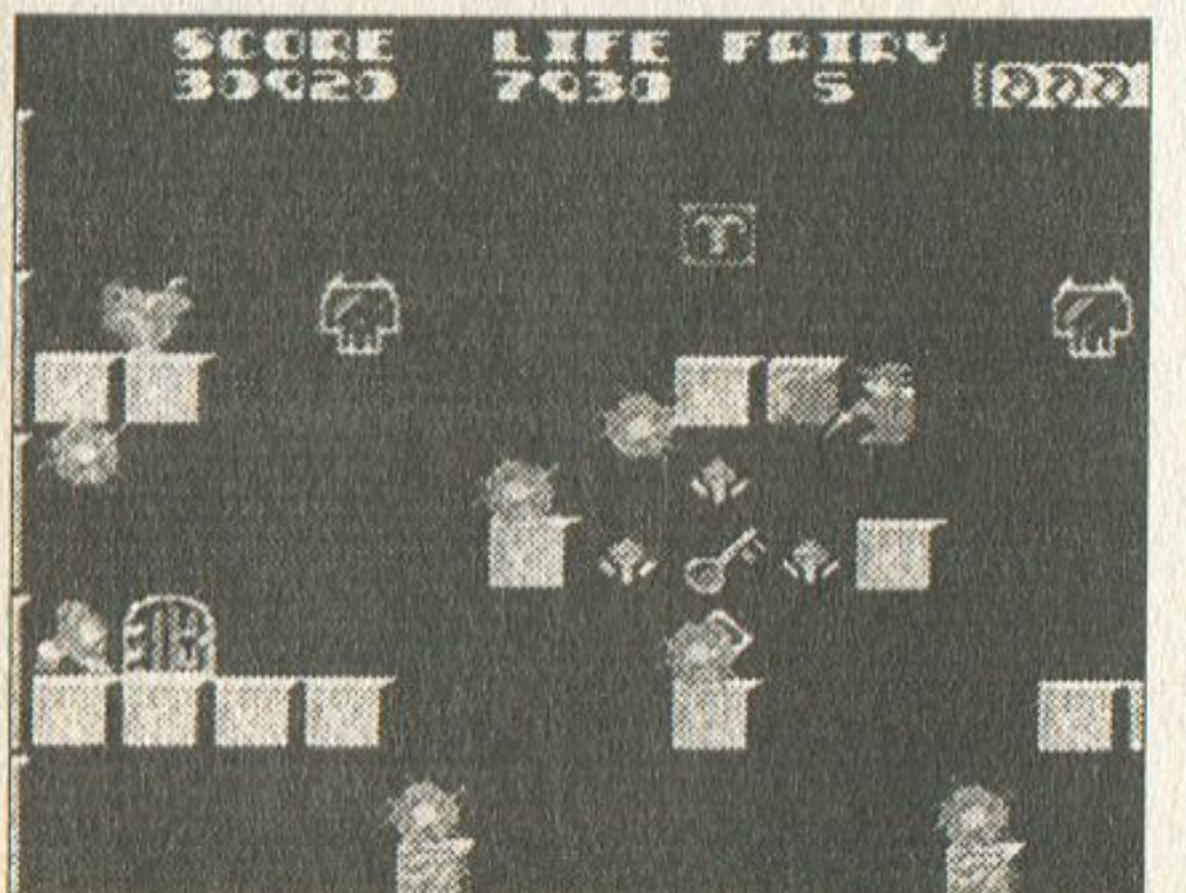
サンソフト／スーパーファミコン・メガドライブ／¥8500・¥7800／'91年12月18日・'92年11月13日

増えすぎると、自然界のバランスを保つため、大集団となって自ら死地に赴くネズミたち。そんな彼らを救うのが目的の、世にもおせっかいなゲーム。なぜか火炎放射器やミキサーが唸りをあげる中を、黙々と行進しつづける彼らに「穴を掘る」「橋をかける」「爆薬をしかける」等、計8つのコマンドを与えて出口まで導いてやる。このゲームが面白いのは臨機応変な判断力の他に、「冷酷さ」が要求されること。ネズミたちの中から「捨て駒」を出さなければ解けない面が多いのだ。「水道管ゲーム」の実に見事な発展型だが、なんともブラックなパズルである。手詰まりが起きたときの「爆竹」シーンは見物。

「おい君、ちょっと死んでくれ」。捨て駒も必要。

アクション性20%　パズル性80%

6 ソロモンの鍵

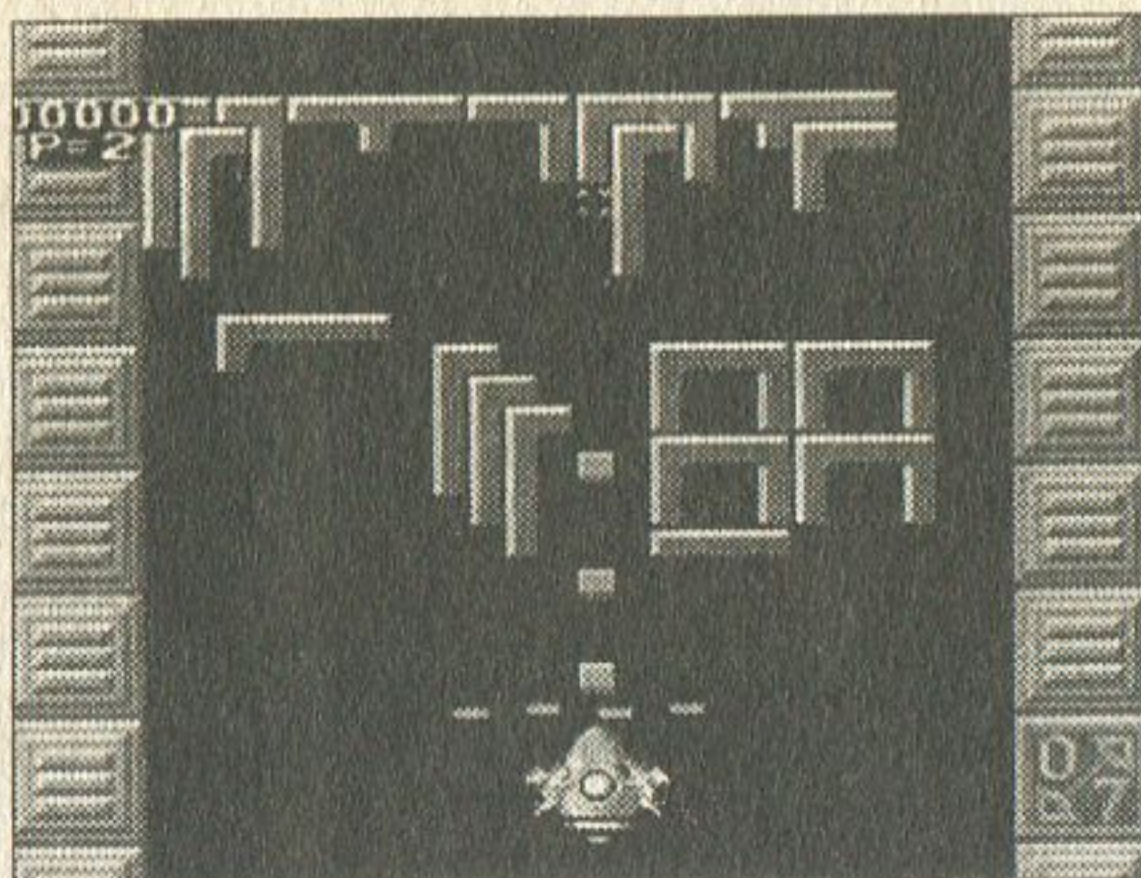
テクモ／ファミリーコンピュータ／¥4900／'86年7月30日

通常パズルゲームというといわゆるブロックが登場し、そのブロックの扱いやら処理やらにプレイヤーが知恵をしぼる、というのが常。しかし『ソロモンの鍵』ではなんと、そのブロックを魔法で好きに生成・消去させることができてしまう。それでもこのゲームがパズルとしてしっかり成り立っているのは、その能力をフルに活かさなければ乗り越えられない敵やトラップ、謎などが周到に配置されているため。時には足場として、時には敵を防ぐ壁として、ブロックを自在に操りながら数々の難関を突破していくのは、まさにちょっとした魔法使い気分である。統一された世界観も味わい深い。一刻も早いリメイクが望まれます。

アクション性とパズル性が相乗効果を生んでいる傑作。

アクション性50%　パズル性50%

7 クォース

コナミ／機種：アーケード／発売年度：'89年

空前絶後のシューティングパズルゲーム。上から降ってくるブロックにブロックピースを撃ち込み、四角形にして消していくという画期的なシステムが素晴らしい。最初の頃は複数のブロックを同時に消したり、超巨大な四角形を作るなど、思考的な面白さを味わえるが、後半面は大量のブロックがズンズンと降ってくるので、アクションゲーム的なテクニックとスピードが要求される。消すブロックを瞬時に判断し、素早い手さばきでレバー操作を行う様は後の『マジカルドロップ』のプレイ感覚に通じるものがある。あまりにも斬新で完成されたシステムのためか、類似ゲームがほとんど出ていない点も特徴。

独特のセンスを持つレアな作品だ（写真はFC版）。

パズル性15%

アクション性 85%

8 ぐっすんおよよ

エクシングエンタテイメント／プレイステーション・セガサターン／¥6800／'95年4月21日（PS）・'96年3月29日（SS）

地下洞窟に閉じ込められてしまった「ぐっすん」は、トレジャーハンターのくせして致命的なトンマ君。足下に地下水がせりあがってこようと、目前に敵が迫っていようと、うんせうんせと直進することしかできない。逃げ道を塞がないように、それ自体で押し潰してしまわないように、上から降ってくる様々な形のブロックを組み合わせて出口まで導いてやるのだ。レミングスとテトリスを足しっぱなしにしたようなゲームで、そのぶん難易度は高い。しかし、ぐっすんのあまりな無力さにほだされ、「そっちへ行っちゃダメよ、ぐっすん！」などと言いつつ、ついつい頑張ってしまう。万人の母性本能を刺激するアクションパズル。

助けてあげたいのに相手が愚かすぎるもどかしさ。

アクション性 40%　パズル性 60%

9 クレオパトラフォーチュン

タイトー／セガサターン／¥5800／'97年2月14日

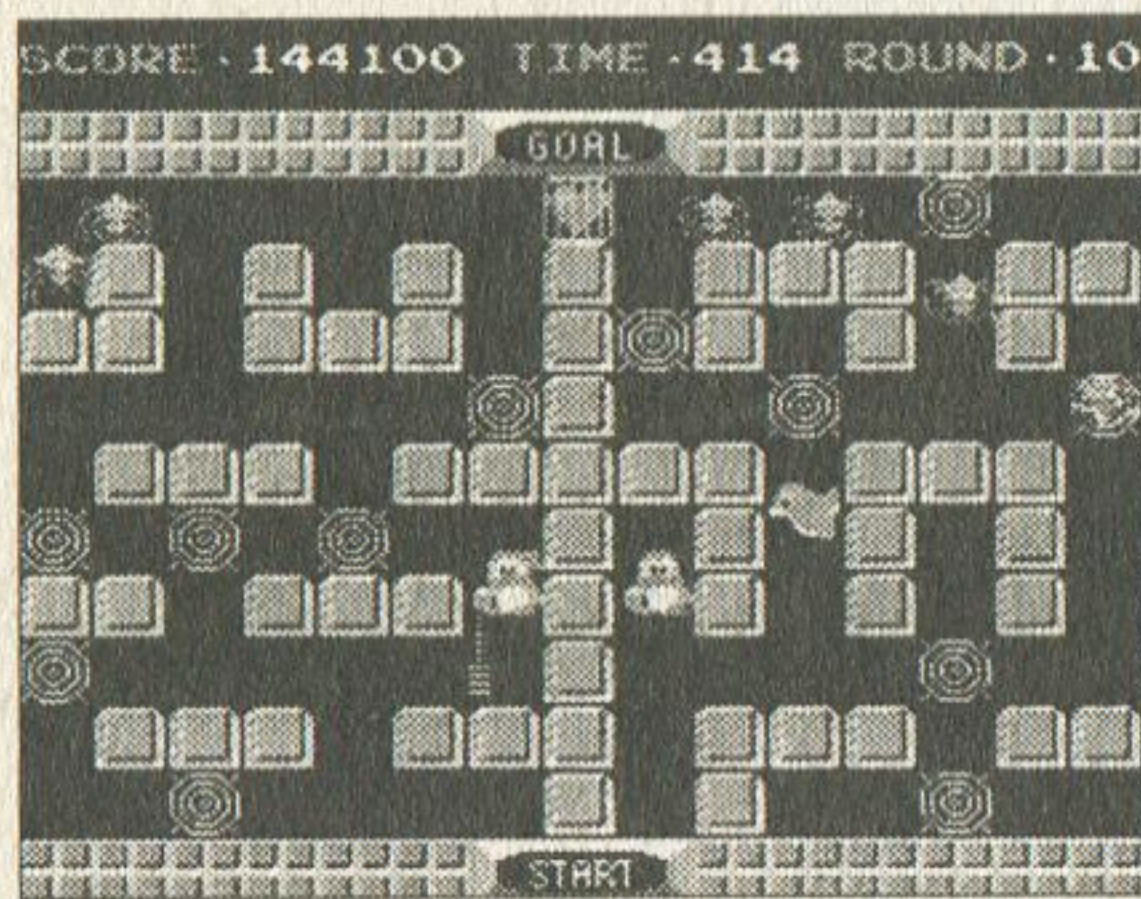
ヒロインの「パトラ子」ばかりが話題になっていたような気がするタイトーの落ちモノパズル。かつて家庭用通信カラオケ「X－55」に入っていたことでも有名（？）。

同じ色のブロックを並べるのではなく、宝石やミイラをブロックで囲んで消すという独特のシステムのため、最初は戸惑ってしまうが理解してしまえば本作品独自の面白さを味わうことが出来る。大きく囲んで一気に消したときの爽快感はかなりのものだ。また、ゲーム中のメインBGMがとても美しく、隠れた名曲だ。セガサターン版では、パズル形式で行うミステリーモード（異様に難しい）が存在する。

左下で踊っているのが噂のパトラ子ちゃん。

アクション性 55%　パズル性 45%

10 バイナリィランド

ハドソン／ファミリーコンピュータ／¥4900／'85年12月19日

主人公はペンギンの熱々カップル。左右対称の動きをする二匹を同時に動かして、画面奥の檻にタッチ、「愛」を解放してやると一面クリアという、なんだか気恥ずかしいようなルールのゲームだ。だがここで、あえて言わせてもらいたい。このゲームのテーマはまさにその「愛」なのである！　正反対の性格（操作性）、各々の事情（左右でまったく異なる迷路）、周囲の妨害（敵キャラ）に悩みながらも、心はひとつであることを信じて（インターフェイスはひとつ）歩み寄っていく。なんとも感動的なゲームではないか。ただし煮詰まってくると、「やっぱ難しいよなぁ」とか考えだしてしまうのが難点だ。

右がグリン(雄)、左がマロン(雌)。「ナッツ＆ミルク」みたいですね。

アクション性 80%　パズル性 20%

※スペックは上からメーカー／機種／価格／発売年月日の順です。

11 メガパネル

ナムコ／メガドライブ／¥4900／'90年11月22日

ナムコのメガドライブ作品が『フェリオス』に始まり『クラックス』『バーニングフォース』と来て、「次はなんだ?」とユーザーが期待したところに突如リリースされたパズルゲーム。面をクリアすると女の子のグラフィックが登場するという内容に、「ナムコのセガに対する嫌がらせか?」と話題になった。

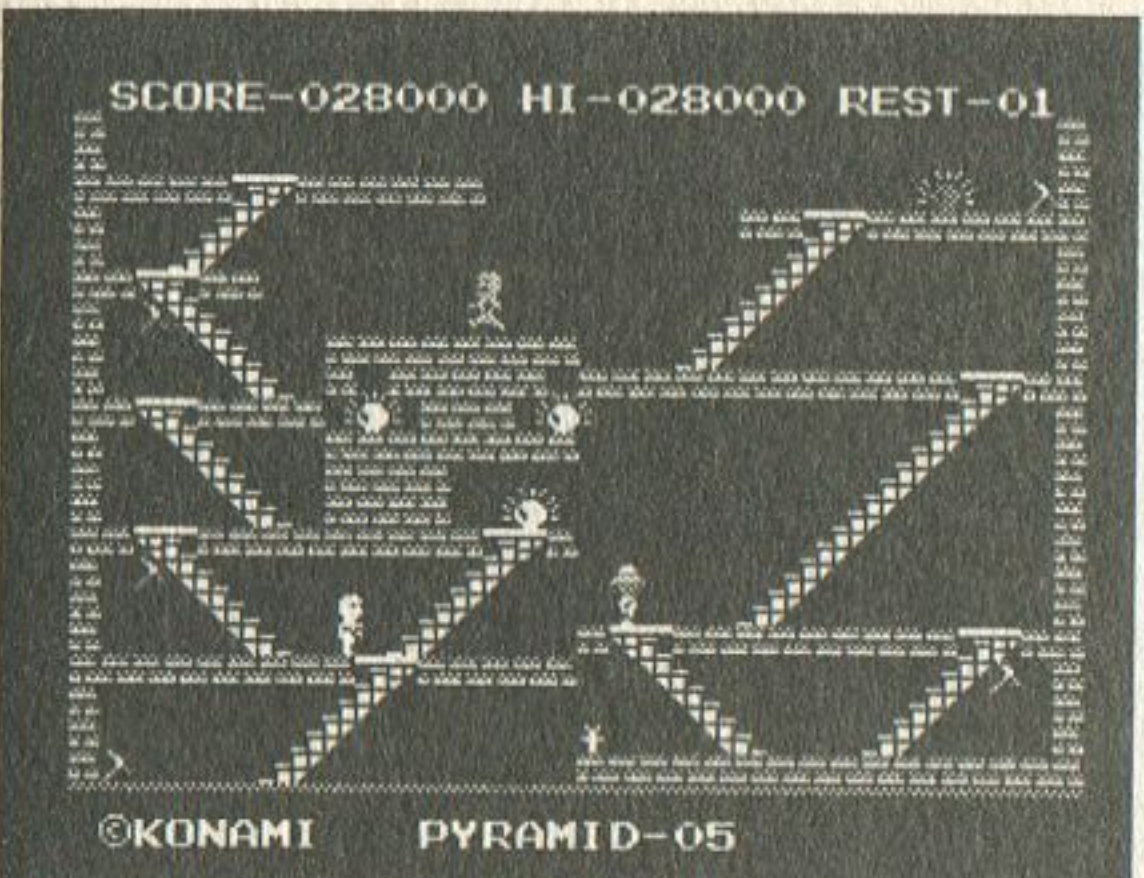
詳しく説明すると、ピンナップモードと呼ばれるモードがあり、左側のエリアでパネルを消すと右側の女の子の絵のパネルが壊れ、絵がすべて見えるとクリアというもの。そうしたギャルゲー（?）としての評価が高いが、ゲーム自体もかなり遊べる優れた落ちモノパズルだ。対戦も熱い。

ルールは15パズルを基にした真面目なものなのだが……女の子。

アクション性	パズル性
65%	35%

12 王家の谷

コナミ／プレイステーション・セガサターン『コナミアンティークス』収録／¥4800・¥3800／'98年3月19日（PS）・'98年7月23日（SS）

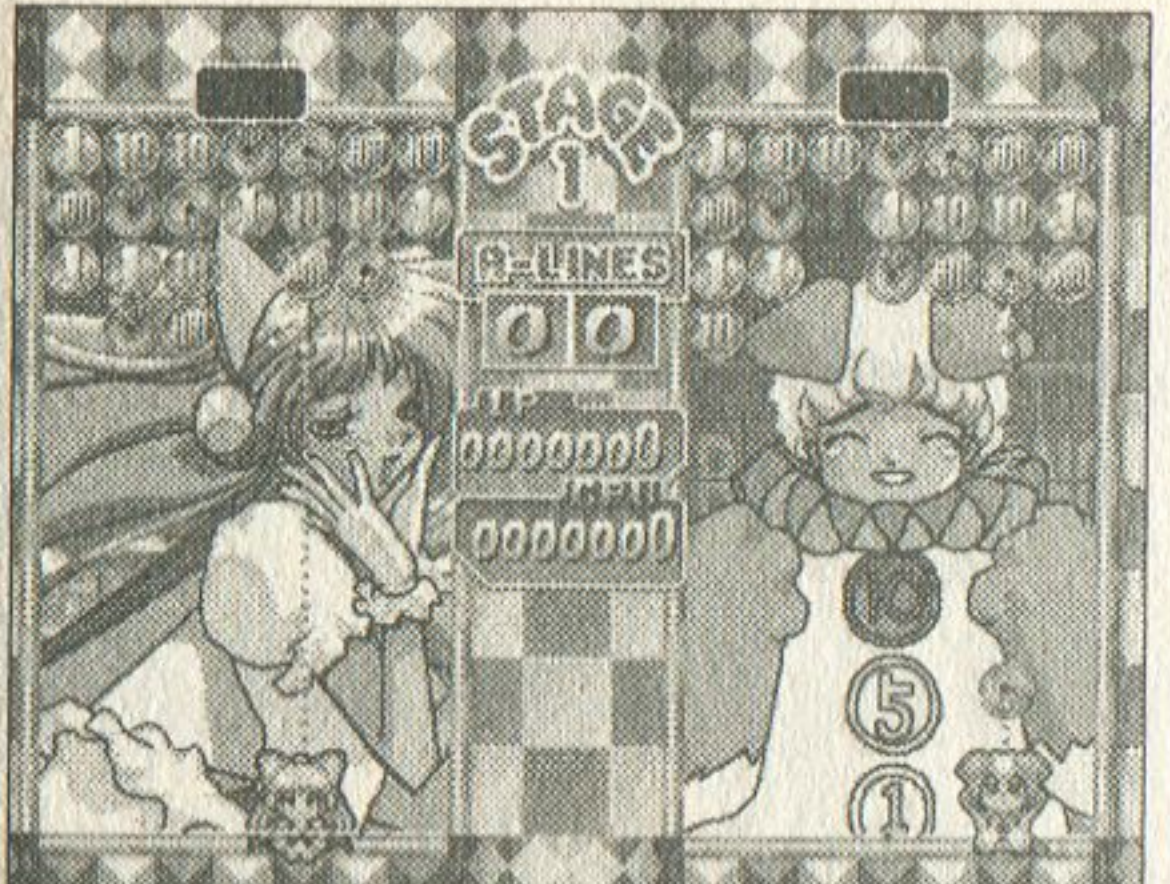
今を遡ること12年前に発売されたアクションパズル。最近『コナミアンティークス』の中の一作として復活した。「王家の谷」に隠された秘宝を探して、いくつものピラミッドを巡っていく。基本は『ロードランナー』。しかしアイテムのツルハシに限りがあるため手順をよく考えてから行動しないと即、手詰まりを起こす。なかなかシビアな思考が要求されるのだが、さらに厄介なのが敵のミイラたち。手に入れたい宝玉の周りを、必ずと言っていいほどウロついているのだ。穴を掘る個所を計算し、注意ぶかく見定め、自分のアクションの腕前を信じて敵の群れの中へ飛び込んでいくときの高揚感こそ、このソフトの醍醐味。

往年のコナミらしく、カチッとまとまった佳作。

アクション性	パズル性
65%	35%

13 マネーアイドルエクスチェンジャー

GMF／WIN95／価格：¥6800／'98年

『サンドスコーピオン』『ノストラダムス』（知ってる?）といった作品を制作したメーカー、FACEが今年4月に倒産しました。追悼の意をこめて同社制作の『マネーアイドルエクスチェンジャー』を紹介します。

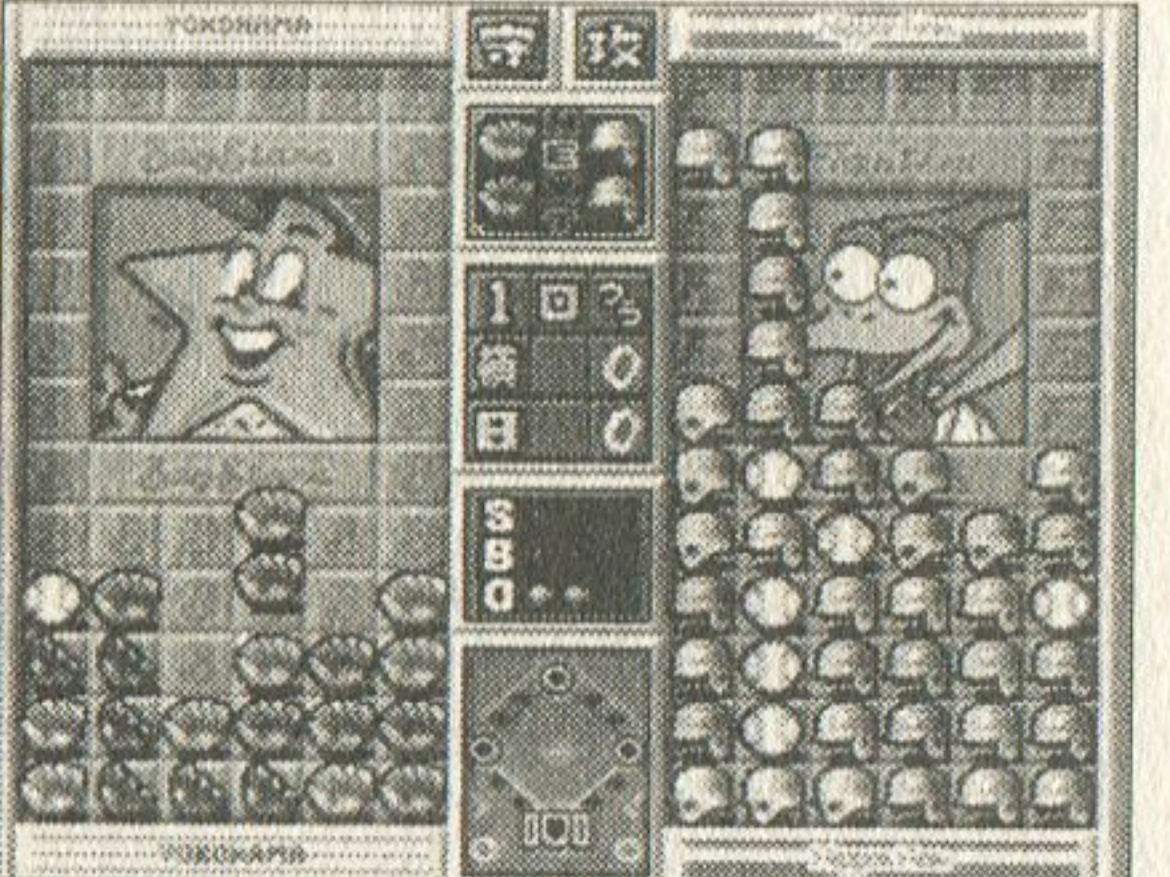
この作品、ゲーム内容はほぼ『マジカルドロップ』です。本作品では玉が硬貨になっていて、同じ硬貨を並べると五十円が百円、百円が五百円……という具合に両替されていくシステムがなかなか面白いです。登場するキャラクターも良さげな感じで、一部ユーザーの間で熱狂的な支持を受けたのも理解できますね。今ならPC版を遊ぶことが出来ます。

これと似た作品に「もうじゃ」というのがあるのですが……？

アクション性	パズル性
60%	40%

14 プロ野球熱闘ぱずるスタジアム

ココナッツジャパンエンターテイメント／スーパーファミコン・プレイステーション／¥7800（SFC）・¥5800（PS）／'97年4月25日（SFC）・'98年5月7日（PS）

これは珍しい、プロ野球12球団公認の落ちモノパズルゲーム。内容は、12球団のマスコットキャラが登場する『ぷよぷよ』です（こんなんばっかりだな）。

しかし、ちゃんと野球のルールをゲームシステムに盛り込んでいるところが面白い。1Pと2Pが攻撃側と守備側とに分かれ、攻撃側が連鎖を作ればヒット、守備側が連鎖を作ればアウトという具合に、本物の野球さながらの攻防が楽しめます。これはなかなか良いアイディアではないでしょうか。早々と定位置に落ち着いたタイガースファンや、18連敗という不名誉な新記録を樹立したマリーンズファンは、このゲームでウサを晴らしてはいかが?

大連鎖を作ってホームランやトリプルプレイを目指せ！

アクション性	パズル性
35%	65%

※スペックは上からメーカー／機種／価格／発売年月日の順です。

第2特集総論

さて、今回のパズルゲーム特集、いかがだったろうか？　一口にパズルと言うが、その奥の深さにきっと改めて驚かされたことと思う。

今回の特集を組むにあたって明らかになったのは、パズルゲームは考えに考えた上でひねりだされるものではないということ。パズルゲームの制作者たちが口を揃えて語ったのは、それは一瞬の閃きによって生まれてくるということだった。ひとつの革新的な作品がいくつもの亜流を生み出したとしても、そこから新しいパズルが生まれることは、ほぼないに等しい。そこでは常に、新しい閃き、新しいゲーム世界の案出が求められているのだ。

一方、我々プレイヤーに求められるのは、その世界のルールを発見し、読み解いていくことである。試行錯誤を繰り返し、規則を見つけ、その世界の中で自由自在にふるまえるようになったときこそ、我々が真にそのパズルを解いたときなのだと言える。

一瞬で生まれてきてしまう世界と、そこに長いあいだ魅了されてしまう我々。ここにパズルゲームの持つ最大の謎があるような気がしてならない。

ブロックやピースを組み合わせる形のパズルで最も古いと言われているのは、紀元前3世紀頃のギリシャ時代に遊ばれていた「ストマッキオン」。いわゆる二次元での積み木ゲームだ。正方形を細かく分割したピースが、その組み合わせによって「鳥」や「十字架」「蛇」などに形を変え、また一枚の正方形に戻っていく様を想像してみよう。そこには簡明で、しかも底の知れないような魅力がある。それから数千年後、パズルゲームはテレビモニターの中に居場所を移し、さらなる発展を遂げているわけだが、優れたゲームにはやはりこれと同様の魅力が備わっている。単純なルールと、そこから派生する広く豊かな世界—。

今後、パズルゲームはどのような世界を我々に見せてくれるのだろうか。それを楽しみに、次なる「閃き」を待ちたい。

Shooting Mortar!

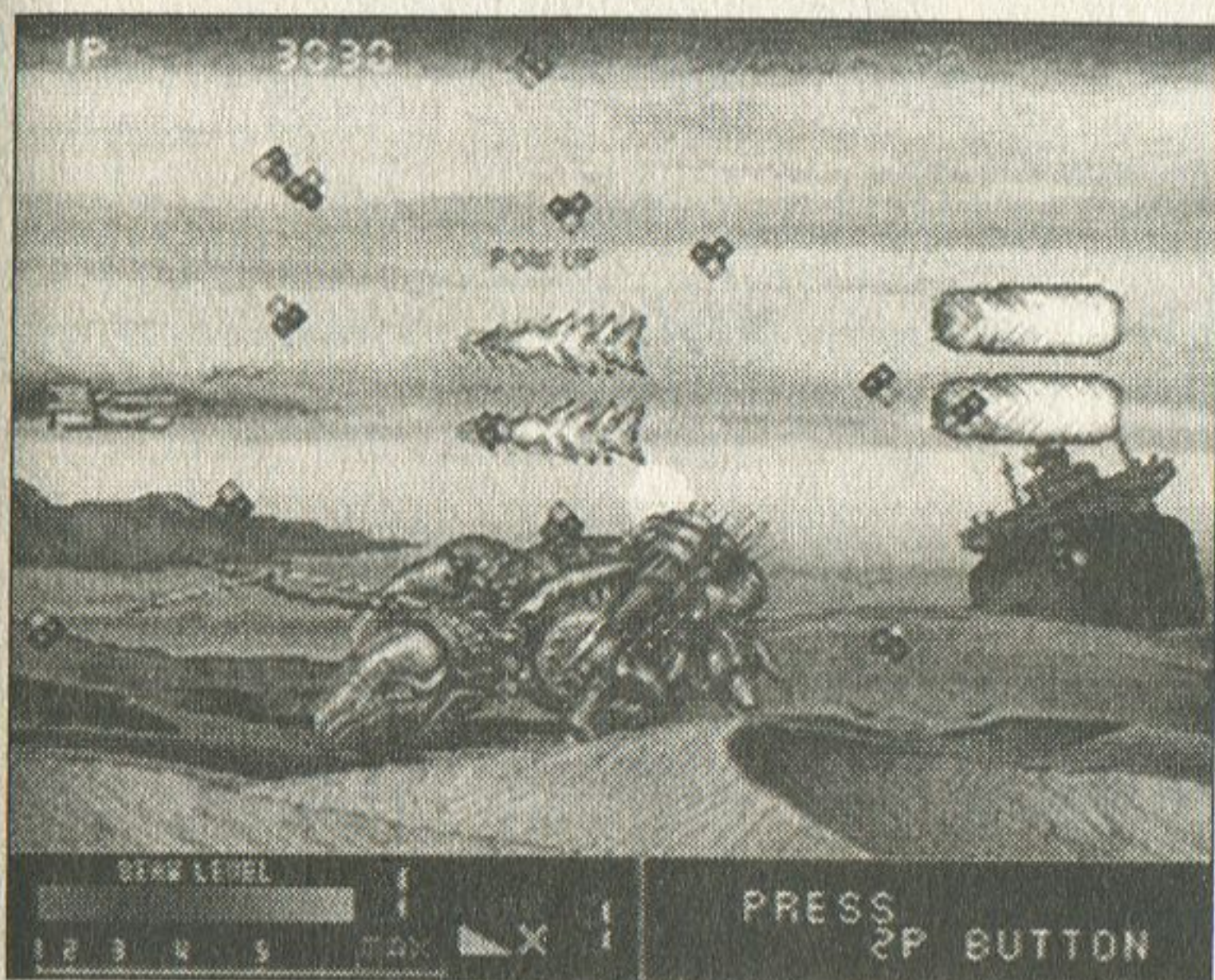
平和島ミチロウPRESENTS シューティング迫撃砲（はくげきほう）

第十三弾「メタルブラック」

さて、今回は"韓国産へっぽこソニックウィングスもどき"こと「ステッガー1」を紹介しよう……えっ、却下？　チェッ。

それじゃあ「スターソルジャー バニシングアース」を紹介しよう……あ、ゴメンゴメン。そういえば私、ロクヨン持ってないんだわ（笑）。シューティング＆格闘ゲーマー（＋アーケード野郎）の私には、正直言って必要ないんですよ＞ロクヨン

そんな私が愛するハード、それはやっぱりセガサターン！……それなのに嗚呼それなのに、「さようなら」だぁなんて随分酷いこと言いやがるなぁ＞ゲーム批評

カルト信者にも似た熱狂的な支持者がいる一方、「オタクマシン」「ギャルゲー専門機」などと揶揄され、実に毀誉褒貶が激しいセガサターンだけど、個人的には凄く好き。むしろ積極的に大好き。なんでかって？　それは数多くの名作シューティングゲームが遊べるからに相違ない！

「レイヤーセクション」に始まって、「ダライアス外伝」「メタルブラック」「ストライカーズ1945」「BATSUGUN」「怒首領蜂」「ゲーム天国」「ティンクルスタースプライツ」「蒼穹紅蓮隊」「バトルガレッガ」そして「レイディアント・シルバーガン」……嗚呼なんと良い塩梅なラインナップ！　ありがとうサターン、ありがとうセガ！（大鳥居に向かって敬礼）

この中で一本ベストを選ぶとすれば、私はやっぱり「メタルブラック」です。私の人生を狂わせたマイ・マスターピース。このゲームのためなら死ねる、ってヤツね。

戦闘準備完了。僕らは、もう、引き返せない。

たった一機の戦闘機で巨大な敵に立ち向かうという希望と絶望が錯綜するストーリー、鮮烈なメッセージをメタファー的に連続照射するビジュアル、虚無感と厭世主義に塗り固められた潤沢な世界観、そしてその世界を補完する精美なサウンド……嗚呼、すべてのファクターが奇跡の時空で素晴らしい。お前の価値は宇宙の重さ、愛してやまぬぜメタルブラック！（慟哭そして永久凍結）

シューティングゲームとしてはイマイチ遊べないかもしれないけれど、映画で言うならばA・ホドロフスキーやD・リンチ、D・クローネンバーグ監督作品のように、娯楽作品ではなく芸術作品として評価されるべきゲームです（ホントか？）。

というわけで、この不朽の名作にまだ触れたことがない人は、先頃「サタコレ」として廉価再発売されたので買うとよろしいでしょう。

あ、ちなみに、「シレン」が出たら買うので、許してね＞ロクヨン

平和島ミチロウ（へいわじま・みちろう）
ゲームライター兼エセ詩人。宇宙一「鋼鉄霊域（スティールダム）」が上手い男（自称）。チャレンジャー募集中。
www01.u-page.so-net.ne.jp/ya2/michirou

ANIME アニメがすごい!?

第七回……「lain」

通信ゲームって好きですか？　私は苦手で。某通信RPGをやらされたとき、最初のうちは吐き気がしそうになった。画面に現れるのは文字だけなのに、線の向こうに知らない相手がいると思うと、どうも駄目。同様に電話もイヤ。やっぱ顔見ないとダメダメ。こんな人間、私だけだと思うが。

さて、今回のアニメは『lain』。「人は何かとつながっている」をテーマに、今より少しだけ通信が発達した近未来のネットコミュニケーションを描いている。玲音（れいん）は中学校2年生の内向的な少女。自殺したはずの同級生からメールが届いたとき、普通の生活とネットの向こうの世界・ワイヤードが混ざりあっていく。

展開は難解かつスロー。現実に玲音の妄想（ワイヤード）が入り込み、一種独特のテンポを醸し出

メタルブラック（サタコレ）【STG】　メーカー：ビング／機種：セガサターン／価格：¥2,800／発売日：'98年7月30日

ADULT GAME ESSAY

エロの星の名の下に★

南敏久

THE NEXT GENERATION

第6話 きわめて！スキャンダル!?

ジャンル：SLG／メーカー：イメージクラブ／
機種：WIN95／発売日：'98年6月19日

ついこないだ小野サンがルソン島送りになったと思ったら、今度は日野さんが編集長の相次ぐ逆セクハラ攻勢に体を壊して転地療養することになってしまいました。この連載は呪われているのでしょうか？ そんなわけで今回からの新パートナーは小野塚サンです。はたして彼の身には一体何が起きるのでしょう？

不景気だ何だと言われて久しいこの国ですが、ちょっと前までは連日連夜ウハウハゴックンしていてもガッポガッポ儲かってしまう夢のような時期がありました。いわゆる「バブル経済」ですな。今回紹介するゲームはそんな時代もあったネとノスタルジーに浸る社長シミュレーション、**「きわめて！ スキャンダル!?」**であります。リッチー建設社長の愛人の子、シャチ男君は事故で入院した父の代理として3カ月間、社長を務めることになります。普段は朝礼や現場で社員にハッパをかけたり、政治家や取引先との接待漬けの日々を送るのですが、すわ一大事！ となると「私を夜の闇に包め！」と秘書に命じ、社長室裏のエロ部屋で女性社員に「教育」と称したバイブ責めやフェラ奉仕を強要します。あげくの果ては取引先の銀行員や下請け町工場の人妻、ゴルフのレッスンプロにまで手を出す始末。これでお金は使い放題だってんだから何とも気楽な商売です。とはいうものの、こんな事を続けていれば社内の雰囲気は最悪。いかに女のコ達の愛情度や服従度を上げようと、副社長は子会社と組んで不穏な動きを見せるし、部長は不倫でヤクザに脅されてるし、課長は日々セクハラに励む（彼はその後スマキにされて東京湾へ……）し、首脳陣はもうバラバラ。代理社長のシャチ男君は八月の会議で見事解任。日本の経済が傾いたのも何だかわかるような気がします。と、ここまでプレイしてサラリーマンも大変だねとのほほんとしていた南サンに急告！ なんと今度はオイラの務める会社（？）が大ピンチ。まさかこの連載の呪いが筆者の方に回ってくるとは！ もうゲームなんかやってる場合じゃないズラ（静岡弁）！ そんな訳で次号のこのコーナー、あるのかどうか全くわかりません。ドキドキするなあ。

南敏久（みなみ・としひさ）……造形助手（危ない）＆怪獣博士。この文章を書いている時点で未だ出ていないゲーム批評のバイオ本ですが、南サンは学生時代に『ゾンビくん』という短編映画を撮りました。女の人の手足を鎖で縛ったりしています。

女体盛り。これを発明した人と固い握手を交わしたい。

している。しかし、『lain』には妙に引き込まれる魅力がある。演出が特異なのだ。延々と続く電線、収縮・拡大する瞳孔のアップ、あとクマちゃんグッズ（笑）。コミュニケーション不全と接続されることの恐怖というテーマにそって、回を進めるごとに特異な演出が増えてきているので、今後の展開が楽しみだ。とりあえず切れのある音楽と映像にのせられたオープニングだけでも必見かと。かの『NoëL』スタッフによるゲーム化も進行しているようだ。ゲーム内容が想像出来ませんが。

（編集部　松平）

玲音。私服は何故かいつでもクマちゃんルック。怖い。

serial experiments lain　テレビ東京系毎週月曜深夜25:15～25:45

WORLD CUP '98 FRANCE　開催記念

サッカーゲーム特集

全世界がW杯一色のとき、
日本のゲーム業界では十数本のサッカーゲームが発売され乱立状態。
あなたはどれを応援しますか？
ア！レ！アレ！アレ！ジャポン!!　ア！レ！アレ！アレ！サッカーゲーム!!

SOCCER GAME REVIEW

FIFA ROAD TO World Cup 98 ～ワールドカップへの道～

レビュアー●北総院ひろし　プレイ時間●35時間

荒削りながら可能性を秘めたイマジネーション・サッカー

172ケ国参加、多様なテクニック、トレード・エディット可能と多くの機能を詰め込んでアメリカから来たサッカーゲームを検証する。

「身体が脳の支配を抜け出した瞬間、私は快感を味わう」。これはあるスポーツ選手の言葉だ。日常生活では脳の命令通りに身体は動く。しかし、スポーツによってその主従関係は崩壊する。頭で分かっていても身体が思うように動かないという脳の絶対性の揺らぎが始まり、やがて練習を重ねることで、ついには身体が勝手に動いているかの様な感覚に陥る。これがスポーツの充実感を生む。この構造はスポーツゲームにも当てはまる。

『FIFA』はそういった爽快感ではもう一歩のゲームだ。他のサッカーゲームと比べるとキーレスポンスがいま一つ遅いし、パスを出す時やドリブル時のボールの重量感が余り伝わってこない。しかし、それを補える可能性のある技の数々。ドリブル時に出来るターンやヒールリフト、瞬間横移動による中央突破の醍醐味。パスバックパス（パスを出した後も引き続きパスを出した選手の操作が出来る機能。Aボタンを押すとボールを戻せる）によるスムーズなワンツー、いろいろなボタンを駆使して多彩な攻撃が出来る。

全ての技がすんなりと出せるようにまでやり込んだとき、欠点は小さいものとなり、本当にサッカーをしているかのようなあの身体感覚が甦ってくる。苦労して優勝した割に、おまけが何もなかったりと一人プレイのワールドカップモードはあっけない。しかし、いろいろな攻撃パターンや防御の方法を指が覚えた二人が行う対戦はワールドカップなみに熱いものになるだろう。ディスクシステムの名作『バレーボール』さながらに。

PROFILE

北総院ひろし（ほくそういん・ひろし）

フリーライター。ガンバ大阪・清水エスパルス・ヴィッセル神戸と頻繁にご贔屓チームを変えるサッカーファン。と思ったら何のことはない、単なる永島ファンだった。外人顔が好き。

関連作品

FIFAサッカー'97
メーカー：EAV／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'97年6月20日
海外選手も実名で登場する、FIFA公認サッカーゲームの昨年度版。派手にボールが弾む「スーパーアクション」モードや8人まで同時プレイが可能など、発想が豪快だ。

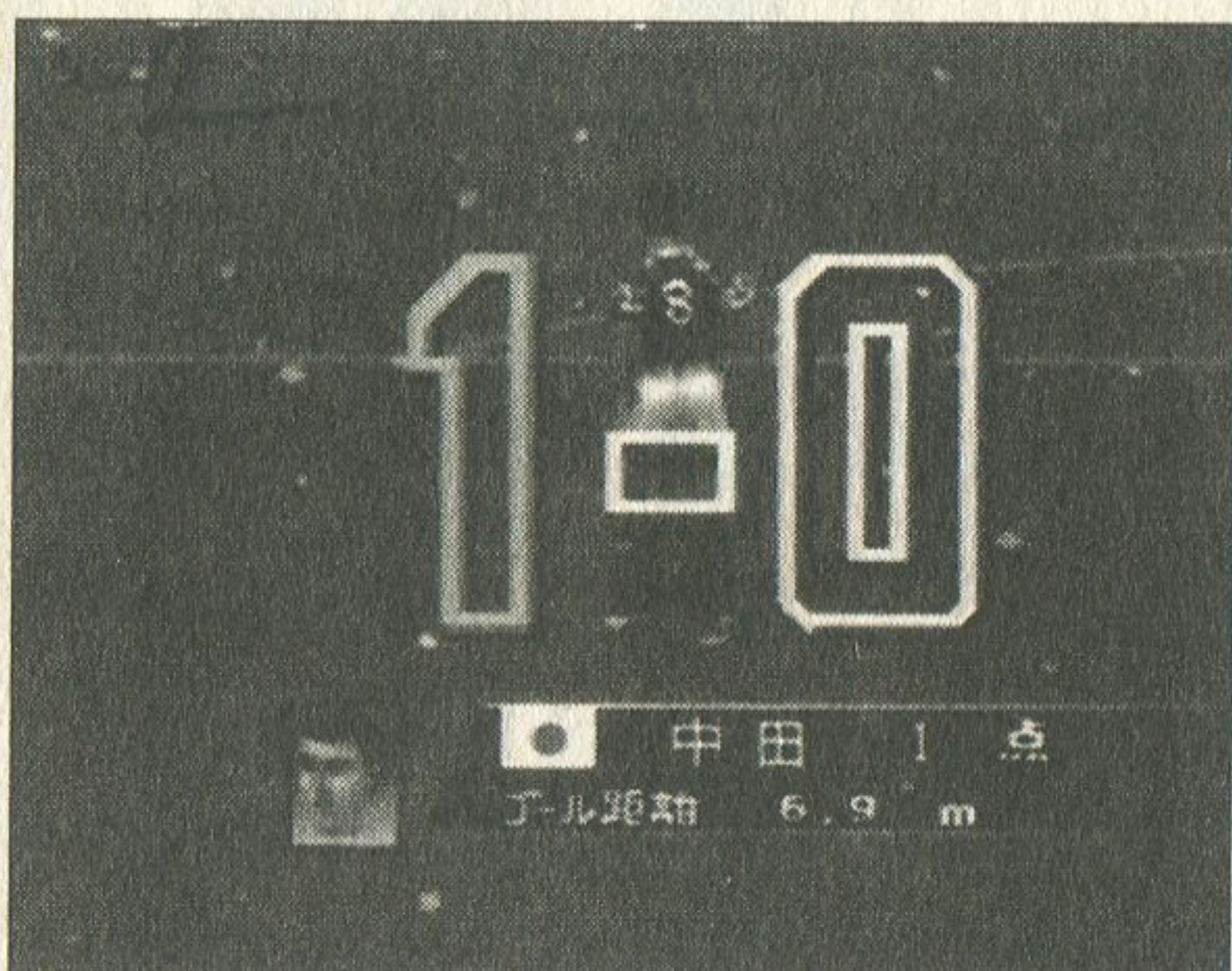
FIFA ROAD TO World Cup 98 ～ワールドカップへの道～（SPG）　メーカー：エレクトロニック・アーツ／機種：N64／価格：¥6,800／発売日：'98年4月24日

SOCCER GAME REVIEW

サッカーゲームにおけるボールを持ってない選手の重要性とは。

実際のサッカーをゲーム上に再現しようと挑戦し続ける「実況」シリーズN64版最新作。W杯の追い風を受けて今登場。

'85年に任天堂がファミリーコンピュータで「サッカー」を発売してから現在に至るまで、テレビゲームはモニターの上にサッカーを再現しようとしてきた。しかし、サッカーのルールでゲームを遊ぶことは出来ても、実際のサッカーのプレイを表現することは難しい。実際のサッカーでは縦パス一つ通すためにも、選手は逆にダッシュしマーカーを引きつけ縦に走って振り切る（くさびを打つと言われる動作）等、様々な動きを見せる。ボールを持つ選手に劣らず、持っていない選手の動作が大変重要なのである。

これまでのサッカーゲームでは一度に複数のキャラを操作することへの限界もあって、ボールを持っていないCOMキャラの重要性は、本物のサッカーに比べ非常に低いものであった。しかし、コナミから発売されたシリーズ第4弾「実況ワールドサッカーWORLD CUP FRANCE '98」は、ボールを持たない選手の動作をなんとかゲームに取り込み、フィールド上のそれぞれのキャラの重要性を高めようと健闘が光る作品だ。

中田選手はゴールしてもパフォーマンスありません。

ボタン一つで操作できるワンツーパスやスルーパスは、ボタンを押し続けることによってパスを受ける選手を好きなだけ走らせたり、360度自在な3Dスティックを使用して、空いたスペースにボールを放り込むことが可能である。これによってボールを持たないキャラも攻撃の起点となることができる。

また基本的なチームとしてのフォーメーション変更、個々のキャラのポジショニング決定、攻撃参加の有無などは前作から勿論引き継いでおり、「サイド突破」「オフサイドトラップ」など多彩な作戦をマニュアル／オートで発動することで意識的な組織プレーも楽しめる。このようにチームと個々のキャラのルーチンを細かく設定する事で変化に富む動作をさせ、COMキャラの重要性を高めているのである。

4年に1度の世界最大のお祭りW杯の影響は大きく、非常にたくさんのサッカーゲームが発売された。ただ、その流行りの波に乗っただけのゲームもある中、本作品は志も完成度も高いサッカーゲームであった。

PROFILE
ナガオカキョーイチ
1973年生まれ。ゲームライター。アーケードあがりの負けず嫌い。好きなサッカーゲームは「バーチャストライカー2」。W杯が終わってもサッカーブームが続くことと中田選手のホームページの再開を希望。

関連作品

実況ワールドサッカー3（SPG）
メーカー：コナミ／機種：N64／価格：¥7,500／発売日：'97年9月18日
シリーズ第3弾はN64版で登場。難易度も高めに設定されてやり甲斐あり。日本代表チームが架空の名前と言うのが少々物足りない。雰囲気は大切なものだ。

実況ワールドサッカー WORLD CUP FRANCE '98 (SPG)　メーカー：コナミ／機種：N64／価格：¥7,800／発売日：'98年6月4日

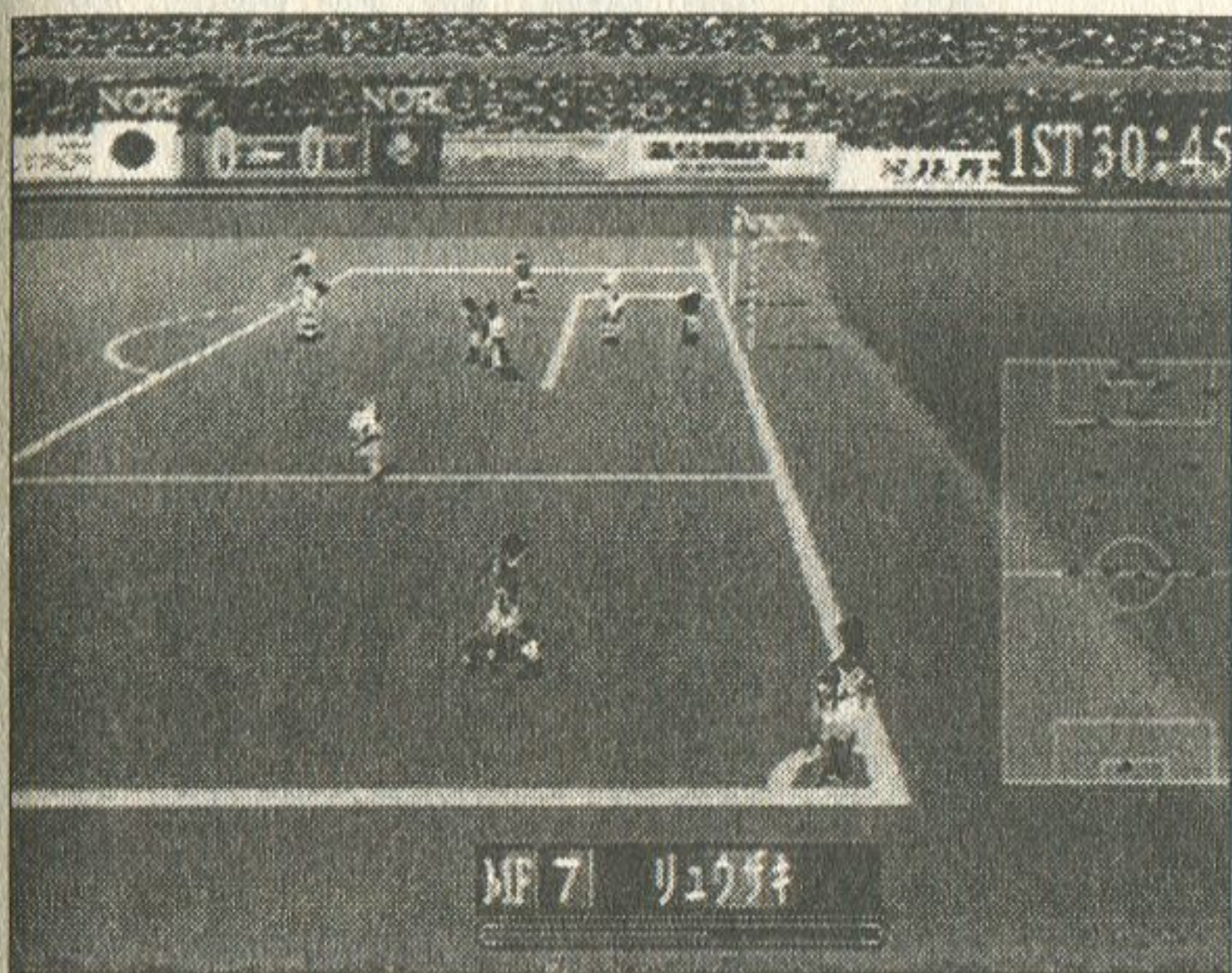
SOCCER GAME REVIEW

日本代表チームの監督になろう！ 世界初、サッカーRPG

レビュアー●編集部 松平 プレイ時間●60時間

「サッカー」と「RPG」、融合しあうことが出来たのか

『サカつく』のセガとRPGの老舗エニックスが共同開発した本作は、代表監督となって世界一を目指す思考型ゲーム。その出来とは。

後半も残りわずか。シャキーン。スタジアムを包む停滞感を突如、それは破った。その効果音を合図にキタザワは右サイドぎりぎりをドリブルで駆け上がる。時を同じくして、ミウラもゴール前へと駆け上がる。その一瞬、キタザワは虹色の軌跡を描くボールを高々と蹴り上げた。弧を描いたそれを、ミウラが落ちついてゴール右隅へと導く。日本代表得意の連係「フランスのうらみ」が決まった。このゲーム最大の特徴と魅力は、決定的なパス→シュートパターンをエディットする連係にあるといっても過言ではない。自分の手で連係を作り、練習させて、それが試合で決まる。これぞ監督冥利だ。

「サッカーRPG」というお気軽なネーミングとは裏腹に、本作はマニアックな連係シミュレーターと言っていい。まず、連係に絡む選手を選び、連係が始まるときの選手それぞれの位置を決め、ターンごとの選手やボールの動きを細かく指定していく。しかし、各々のポジションごとの動き、そのチームでのボールの回り方などをきちんと理解していないと連係は機能しない。デフォルトで入っている連係はまったく使えないので自分で作るしかない。自分で名前まで付けた連係が試合で炸裂して点まで取ってくれたりしたら。もう言うことはない。

相手を眠らせたり、混乱させたりする技はないし、空を飛べる靴も出てこない。単にレベルの概念があって、試合をすると経験値が入るといった程度。アイテムの存在もそれほどパワーバランスに影響を及ぼすものではない。システム解析が好きなサッカーファンにとっては、本作はクセはあるけど個性的なアプローチを持っているので、結構遊べるゲームだ。好きな国の監督にもなれることだし。

ただ、連携のマニアックさとそれ以外の部分のあまりにも淡々とした展開（試合画面含む）はどうにも不釣り合いだ。破天荒なアイディアを良くも悪くもW杯までに軟着陸させた…。そんな印象は拭えない。原案はエニックスのゲームコンテストで入選したものと聞く。新鮮な発想とプロの手堅さが固まり切って新しいものになる境地まであと少しだったのに。W杯さえなければ。今ある妙な魅力が大化けしたかもしれない。

試合画面は地味ですが。

PROFILE

編集部 松平

サッカー国立競技場にてサッカーの試合のモギリ経験あり。今回のW杯、予選時からフランスを応援していたので嬉しい。日本代表？どうでもいい。それよりそろそろ始まるオリンピック予選とユースの試合が面白そう。

関連作品

Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2 (SLG)
メーカー：セガ／機種：セガサターン／価格：¥5,800／発売日：'97年11月20日

思考型サッカーゲームを担当したが『サカつく』は偉大だった。この手のゲームで一番重要な試合シーンは、本作の方がテンポがいいし。ダイジェスト方式が偉大なのかも。

日本代表チームの監督になろう！～世界初、サッカーRPG～（サッカーRPG） メーカー：セガ/エニックス／機種：セガサターン／価格：¥6,800／発売日：'98年6月25日

ワールドサッカー 実況ウイニングイレブン3 ~World Cup France'98~(SPG)

●メーカー：コナミ ●機種：プレイステーション
●価格：¥5,800 ●発売日：'98年5月28日

本作をプレイするまでは、「実況ワールドサッカー〜」とか、「Jリーグ実況〜」とか、N64版とか、GB版とか、いくつ作りゃあ気が済むんじゃコナミ!!って思っていました。スイマセン。非常に良くできた作品です。特に調整面。W杯と言うことで日本代表を使われる方も多いでしょうが、はっきり言って弱いです。国別の能力差がはっきりしており、それは守備に良く現れています。マークの寄りは速く、直感的なスルーパスやシュートは通りにくい。守備を突破して得点するには、それなりの作戦を立てる必要があるのです。完成されたゲームシステムに甘えない高いレベルの調整に拍手。

Combination Pro Soccer ~Jリーグの監督になって世界を目指せ！(SLG)

●メーカー：アクセラ ●機種：プレイステーション
●価格：¥5,800 ●発売日：'98年6月16日

練習、紅白試合、試合、練習、紅白試合、試合。永遠に同じ繰り返し。監督ってこんなにも退屈なものなのか。松木監督（現セレッソ）のあの童顔笑顔はみんな偽りなのか。監督の仕事はこんなもんさ、とも思うけど、アクセントになるはずのパワプロのサクセスモード風イベントは、発生回数が少ないばかりか理不尽なものが多い。「童心にかえって公園で子供とサッカーをした。右サイド突破の指示を覚えた」。『サカつく』と比較する気はないけれど…。
　試合中は選手が監督の指示を良く守ってくれるので、それなりに試合を動かしているという感じは味わえるのだが。

SOCCER GAME FIRST IMPRESSIO

ワールドカップ'98 フランス ~Road to Win~(SPG)

●メーカー：セガ ●機種：セガサターン
●価格：¥6,800 ●発売日：'98年6月11日

セガサターンアクション系サッカーゲームの最新作は「ビクトリーゴール」のシステムを継承している。このゲームのウリは、操作系や機能で目立つところもなく、悲しいかなW杯のみだ。しかしそれも「日本代表選手が実名」であるとか、「W杯の出場を決めたアジア第3代表決定戦を再現するシナリオ」なんかは、W杯時に発売されたサッカーゲームならばある程度は用意しているものである。本作ならではという差別化が図られていないのだ。同じ「ビクトリーゴール」システムなら「SEGA WORLDWIDE SOCCER'98」のほうがX-BAND対応で、まだ遊べるのではないだろうか。

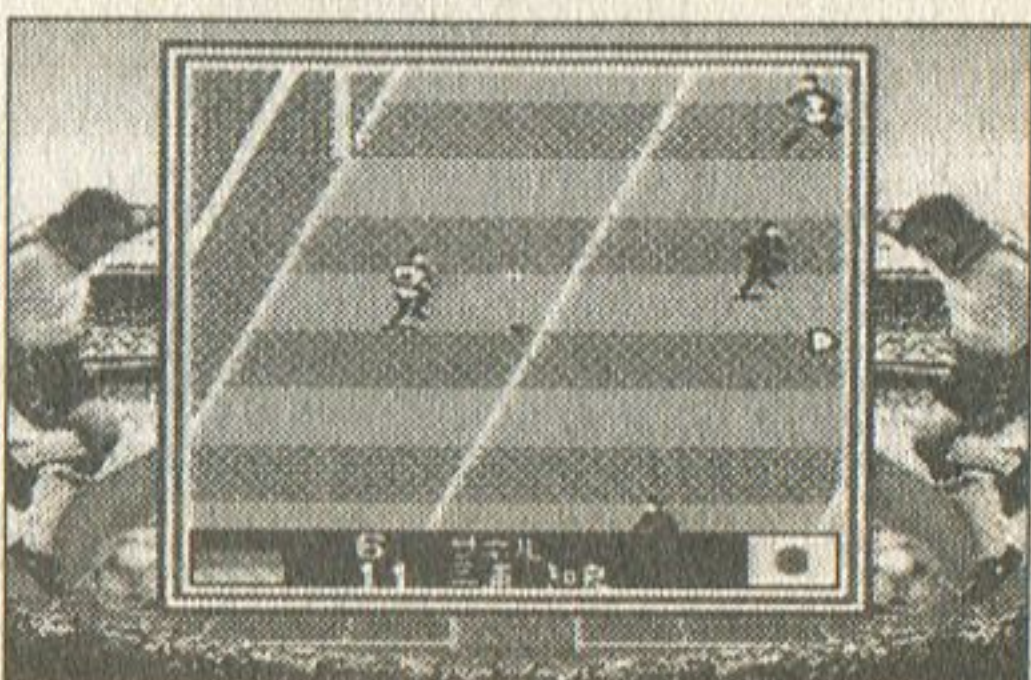
ワールドサッカーGB(SPG)

●メーカー：コナミ ●機種：ゲームボーイ
●値段：¥3,980 ●発売日：'98年6月4日

サッカーゲームには定評のあるコナミのワールドサッカーシリーズのゲームボーイ版。とはいえポリゴンサッカー全盛の昨今では内容が古くさく、時代が一気に「Jリーグエキサイトステージ'94」まで逆行した印象を受ける。逆にそう割り切れば操作感、ゲームバランス共によくできており、古き良きサッカーゲームの血を引き継いだ、なかなか楽しめるソフトだ。画面が小さく情報量が少ないというハード的な制約の中で、なんとか遊べるサッカーゲームを作ろうという開発者の熱意を感じさせる作品に仕上がっている。欲を言えば、対戦可能であればもっとよかったのではないか。

次は、何と「あの人」が復活!!

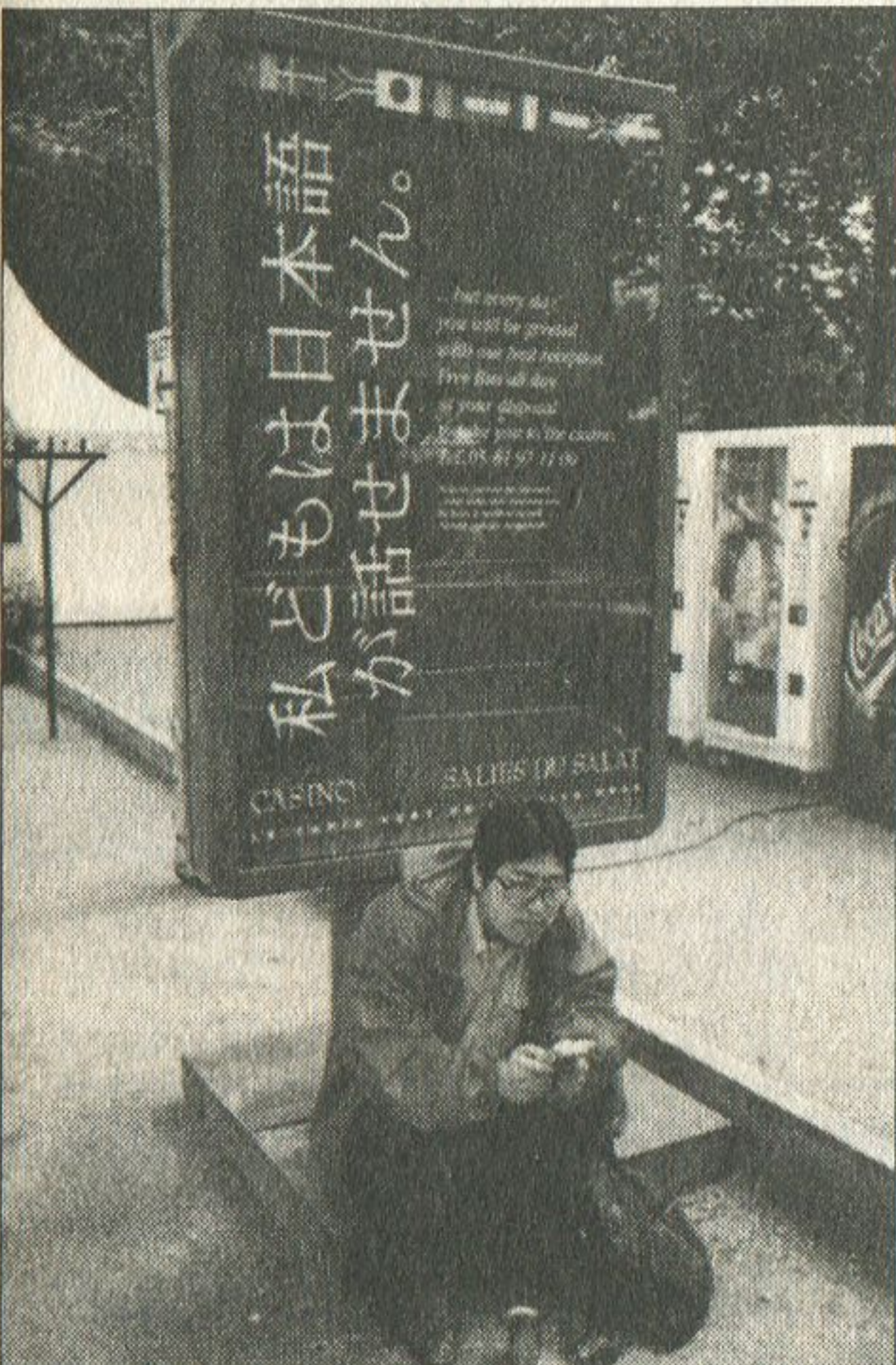
街で見かけた 放浪編

小野W杯さんフランスを行く

行きはよいよい帰りは怖い。怖いながらもついつい出かける冒険野郎ならぬ放浪野郎、小野さんのW杯観戦記です。

野に咲く～花のように～風に吹かれて～♪　というわけで、ある日小野さんが目を覚ましたら、そこはパリでした。パリといえばジャン＝バルジャンです。ああ無情です。パン一切れで20年のム所暮らしです。まちがえましたワールドカップでした。そう、小野W杯（37歳、独身、思えば遠くにみのもんた）さんは今、サッカーW杯日本代表の応援のためにフランスまでやってきたのです。

パリで一泊した後、アルゼンチン戦の舞台トゥールーズまでやってきたのは試合の2日前。激安のホテルを見つけて、スタジアムの下見も済ませて、さあ今日は試合の当日です。すでに街は青軍団と水色ストライプ軍団でわき返り、応援歌を歌ったり奇声をあげたりしながら、互いに前哨戦を繰り広げています。そんなサポーターたちに交じって、ジョーシヨージ♪　とか歌いながらスタジアムまで歩いていくと、つらく苦しかった日本での日々が走馬燈のようによみがえります。出発2週間前にはエアーフランスがストに入り渡航が危ぶまれ、前日にはツアー会社が試合チケットの未手配でサポーターに土下座。それでも俺はツアーじゃないもんね、個人旅行だもんねと荷物を詰めていたら、眼鏡を踏んづけてフレームを折り、ガムテープで補強をしたまま旅立つなど、まさに七転八倒の日々。それも今日報われるのかと思うと、なんだか熱いものがこみ上げてくる小野W杯さんです。

ところがぎっちょん、なんと途中で検問が行われており、チケットのない人間は入場はおろかスタジアムまで行くこともできないではありませんか。旅ではいつも現地調達を旨とする旧日本軍のような小野さん。当然チケットなんて持っているわけ

日本とアルゼンチンのサポーターがサッカー対決です。W杯らしい光景ですね。

一人寂しくゲームボーイに興じる小野さんのW杯。涙を誘う一コマです。

日々、七転八倒

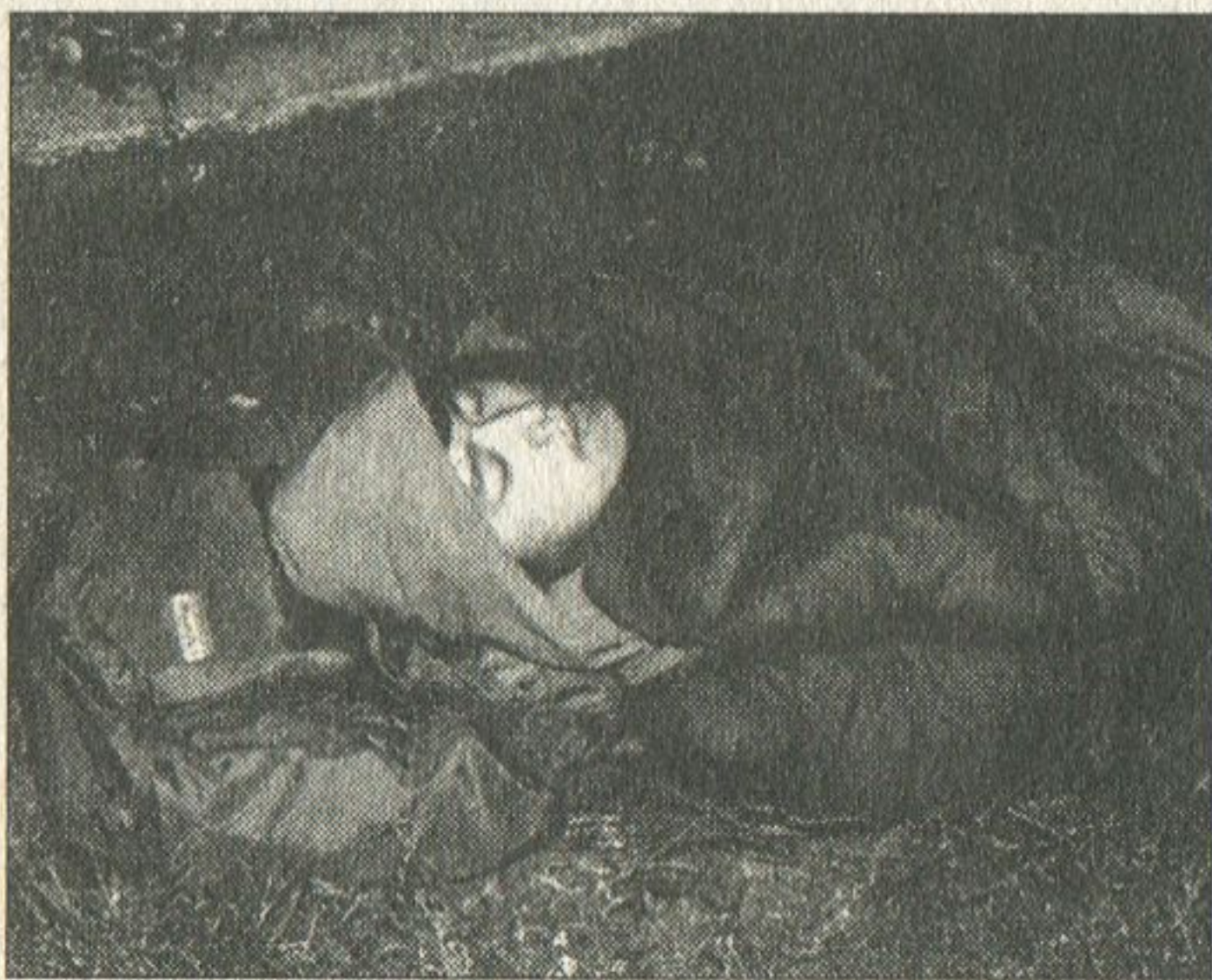
がありません。ダフ屋の相場は1枚15万円。そんなん買ったら日本に帰れませんがな。仕方がないのでチケット無し組のサポーターと一緒に、河川敷に設営された巨大スクリーン（無料）の前に移動です。会場では整然と並べられた椅子にフランス語で「予約：東急観光様」の文字が。しかし怒りのサポーターの前では、そんな張り紙も紙屑同然です。気がついたら小野W杯さん、前から3列目で声援を送っていたのでした。

そして――敗戦。ラテン気質丸出しで踊り回るアルゼンチンサポーターの歓声が胸に痛みます。遠い異国の地までやってきたのは、ここでむざむざ負け犬となって帰国するためなのでしょうか。否、奴等に一太刀でも浴びせてやらねば日本男子の気が済まぬ。そうです、こんなこともあろうかと、小野W杯さんはゲームボーイを2台と対戦ケーブルを持ってきていたのでした。これでアルゼンチンサポーターとサッカーゲーム対決！　用意したゲームは「ワールドサッカーGB（コナミ）」です。ところが十分に気合いを入れてアルゼンチンサポーターに対戦を申し込もうとした刹那、重大な事実が発覚しました。そう、「ワールドサッカーGB」は一人用ゲームだったのです！　なぜゲームボーイのソフトで対戦ができないの…。仕方がないのでコンピュータ相手に雪辱をはらそうとしたものの、逆にボロ負け。ますますブルーになる小野W杯さんでした。

マルコポーロの像の下で新世界を望む小野さんです。

しかもその夜、誘われるままに酒場で飲み、酔っぱらって列車に乗って目が覚めたら、そこは国境を越えてスペインはバルセロナでした。そう、小野W杯さんは一夜あけたら小野越境（37歳、独身、人込みに流されて流されて流されて…自由律俳句）さんになっていたのです。恐るべしEC統合。さすが地続きの国は違います。おまけに小野さん、翌日の昼にはトゥールーズで飛行機に乗らなければ、日本に戻れなくなるのが気がかりなところです。

まあ悲観ばかりしていてもしかたありません。酔った勢いとはいえ、せっかくのバルセロナです。サクラダ・ファミリア寺院で旅の安全を祈願して、その夜国境に向かう列車に無事乗り込みました。列車はピレネー山脈の南端を越え、一路国境へとひた走ります。ところが日もとっぷりと暮れた頃、列車が途中の駅で止まってしまったではありませんか。車掌曰く、国境まで行くのは夏の間だけ。翌日行けばいいじゃないかセニョールとのたまいます。明日じゃ飛行機に間に合わないのよと言っても、列車が動かなければ仕様がありません。そのまま駅の外に追い出されてしまいました。あたりは真っ暗でホテルのホの字もありません。果たして小野越境さんは無事帰国できるのでしょうか。やはり仏教徒が寺院で祈ったバチがあたったのでしょうか。様々な疑問を抱えつつ、公園の芝生の上で寝袋を広げ、深い眠りに落ちていくのでした。

サクラダ・ファミリア寺院で旅の安全の祈願。周囲の目を一身に引きつけて神と対話します。

犬が周囲をうろつき、怪しげな取引が行われる中、眠りに落ちる小野放浪さんでした。

♣ 千葉ロッテ、今年も4月までですね。　（愛知県　なるお）

♡ 今気がついたんだが「街見か」が終わってしまうと「つまらなかった記事」に記入するものがなくなってしまう。　（佐賀県　K.S.T.）

ゲームソフト批評

GAMESOFT REVIEW 1

1998 SEPTEMBER

いうべき何か、評価すべき何か、そんな価値を持ったゲームを、本誌自慢の批評陣が真剣に批評する。これはそんなコーナーです。あなたは何を感じたでしょうか。

バロック

妄想よ、常に我と共にあれ 人は歪みに憧れて、夢を食う

レビュアー●卯月鮎　プレイ時間●22時間

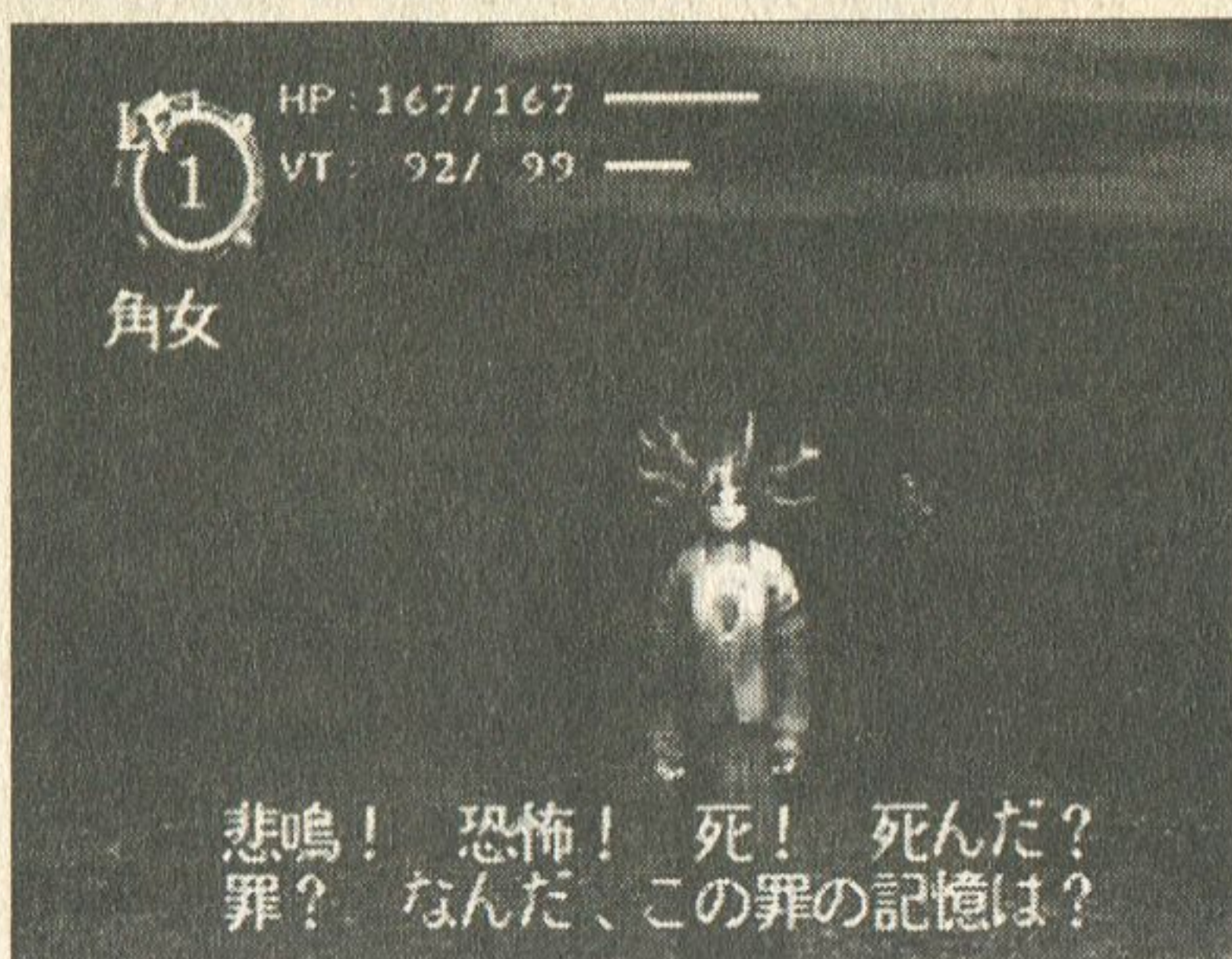
『トレジャーハンターG』などを出した気鋭の会社・スティングが贈るのが、ローグタイプの3DアクションRPG『バロック』である。

この作品ほどゲーム雑誌になじまない題材も珍しい。クロスレビュアーは戸惑い、攻略記事は苦労していた。あまりにも独特なシステムと世界観は、ミニシアター系の映画と同様にプレイヤーを選ぶのかもしれない。しかし、触った人間には何かしら不思議と「残る」ものがある。愛するなり嫌うなり、様々な感情を巻き起こし、どうしても冷静ではいられないゲーム、それが『バロック』だ。

あまりにも異色な世界観

「大熱波」後、滅びへと向かう人類。赤錆びた街とねじくれ無限に増殖する神経塔。みな心に妄想を抱かずには生き長らえることが出来ない時代、人はそれをバロックと呼んだ……。

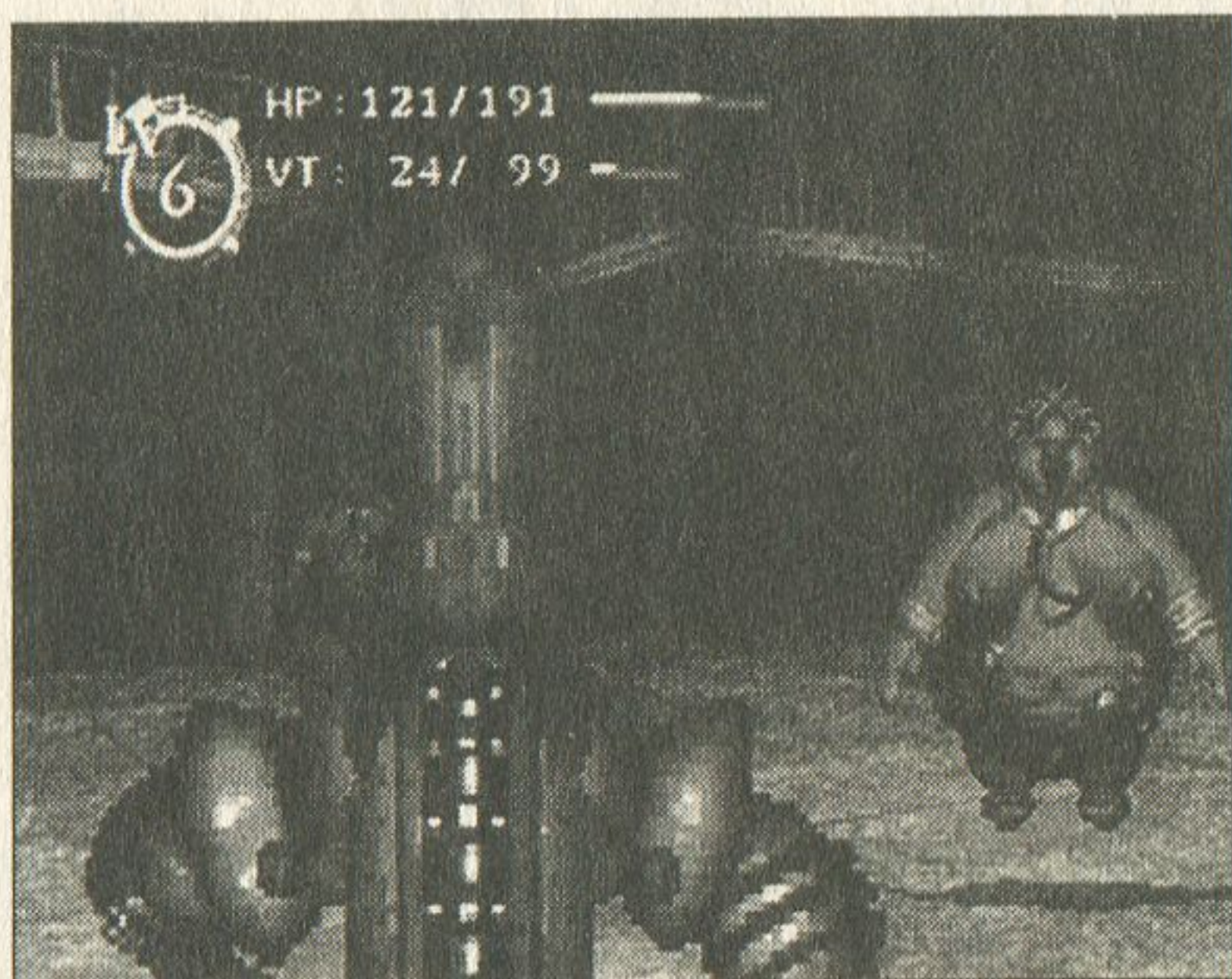
入る度に構造を変えるダンジョン「神経塔」を舞台に、記憶喪失の主人公（言葉も失われている）が何故か抱える罪の意識を癒そうとする物語。世界滅亡後の世界という舞台はフィクションで好まれる題材。しかし、独自な世界観はこのゲームを一層際立たせている。

寄生虫、俺印、腐肉刑具。これ全部アイテムの名前。ランダムでダンジョンに落ちている。パラメータ回復液は「注入」し、剣の属性は虫を寄生させることで変わる。NPCのセリフはキレてるし、死んでもストーリーが続く。しかもこれは伏線だったりする。萩原朔太郎の詩が効果的に使われていたり、とにかくただならないセンスが全面から伝わってくる。このゲームのキーワードは「バロック」。歪んだ真珠を意味する単語から転じて芸術様式の名前となったこの言葉は、しかしこの作品では「歪んだ妄想」という新しい意味を与えられた。この魔法の言葉ひとつで不条理なセリフも特異なセンスの敵も、ゲームの何もかもがすべて説明されてしまう。つまり、「黙って信じてプレイしろ」

というお達しなわけで。実際、最後までやれば、ひとりよがりに思えるセリフもおおよそ一貫性を持って繋がる。

「3Dシレン」「戦略性がない」と言われて賛否両論のゲームシステムにも触れなければいけないんだろうけど、どうなんだろうか。敵はリアルタイムで主人公に襲いかかってくるが、確かに攻撃が避けにくいし『シレン』の詰め将棋のような戦略性はない。でも、このゲームで制作サイドのやりたかったことは別物（後述）なので、それぱかりつつくのも野暮なことという気もする。死んでも話は進むし。とりあえず、剣至上主義システムであり、なおかつ鍛えるのが楽しいので、剣の攻撃力を上げること。それでも駄目ならパワメモを併用したコピー法をお奨めする。ゲームのスリルが半減するけど。逃げまくってどこまで潜れるか（塔のくせに潜るのだ）というのも、結構楽しいゲームなので。

不条理なセリフにも深い意味があったりする。

心に投影される物語

ゲームとは相互性を持つ娯楽メディアである。最近、日本のゲームにはハイパーテキスト化という兆候があるのではないかと感じている。作り手は物語を仮託するためにゲームを作り、その合間合間に相互性、たとえば戦闘や育成部分を挟む。プレイヤーは相互性の部分を楽しむというより物語をとにかく終わらせるためにゲームを遊ぶ。それが最も尖鋭化しているのがRPGという分野であり、海外のRPGが通信を採り入れて原義通りの発展を遂げつつあるのに対して、日本のRPGは物語重視の作りとなっている。実は「リーダブル・プロット・ゲーム」の略だった、としか思えない。

そういう流れは、本作でも例外ではない。ダンジョンの構造からマルチプルな話の流れを持っているように見えて、基本構造は一本道である。しかし、そのストーリーはプレイヤーの前にいかにもな説明セリフで提示されるわけではない。当然、登場人物は自分なりのバロックを抱えているわけなので、意味不明のセリフしかしゃべってくれない。この世界における自分のレゾンデートルすら分からないプレイヤーは、セリフの断片からストーリーを自分の中で育てざるを得ないように追い込まれていく。極論すれば『バロック』は触媒に過ぎない。プレイすることで自分の心に映し出されるひとつのストーリー、それこそが真の「バロック」である。絶対的な答えはない。自分の感じたことが全てなのだ。

主観視点で相対する敵「異形」。

我々の心に育つひとりひとりの神経塔、それも『バロック』。「軽いバロックなら持ち合わせてない方が生きにくい時代だからな」（ゲーム中のセリフ）。冷静ではいられない、それは『バロック』がフィクションを超えた個人的な体験として我々に訴えかけるから。我々も妄想を抱える故に歪みに憧れて、ゲームの電源を入れるのだ。

PROFILE

卯月鮎（うづき・あゆ）

ゲーム関連翻訳便利屋兼教育テレビ評論家。結構な活字中毒だが、『タクティクス オウガ』『街』等、ゲームでもストーリー性が強いものが好きらしいことに最近気付く。『東京魔人學園』『サンバギータ』に興味津々。

関連作品

クーロンズ・ゲート（AVG）
メーカー：SME／機種：プレイステーション／価格：¥7,800／発売日：'97年2月28日

双子とか剥き海老屋とか、とにかくそのセンスがイメージの暴発を引き起こす。あとは高野史緒の『カント・アンジェリコ』という小説。サイバーバロック。いや、ちょっと似てるな、と。

バロック（RPG）　メーカー：スティング/ESP／機種：セガサターン／価格：¥6,800／発売日：'98年5月21日

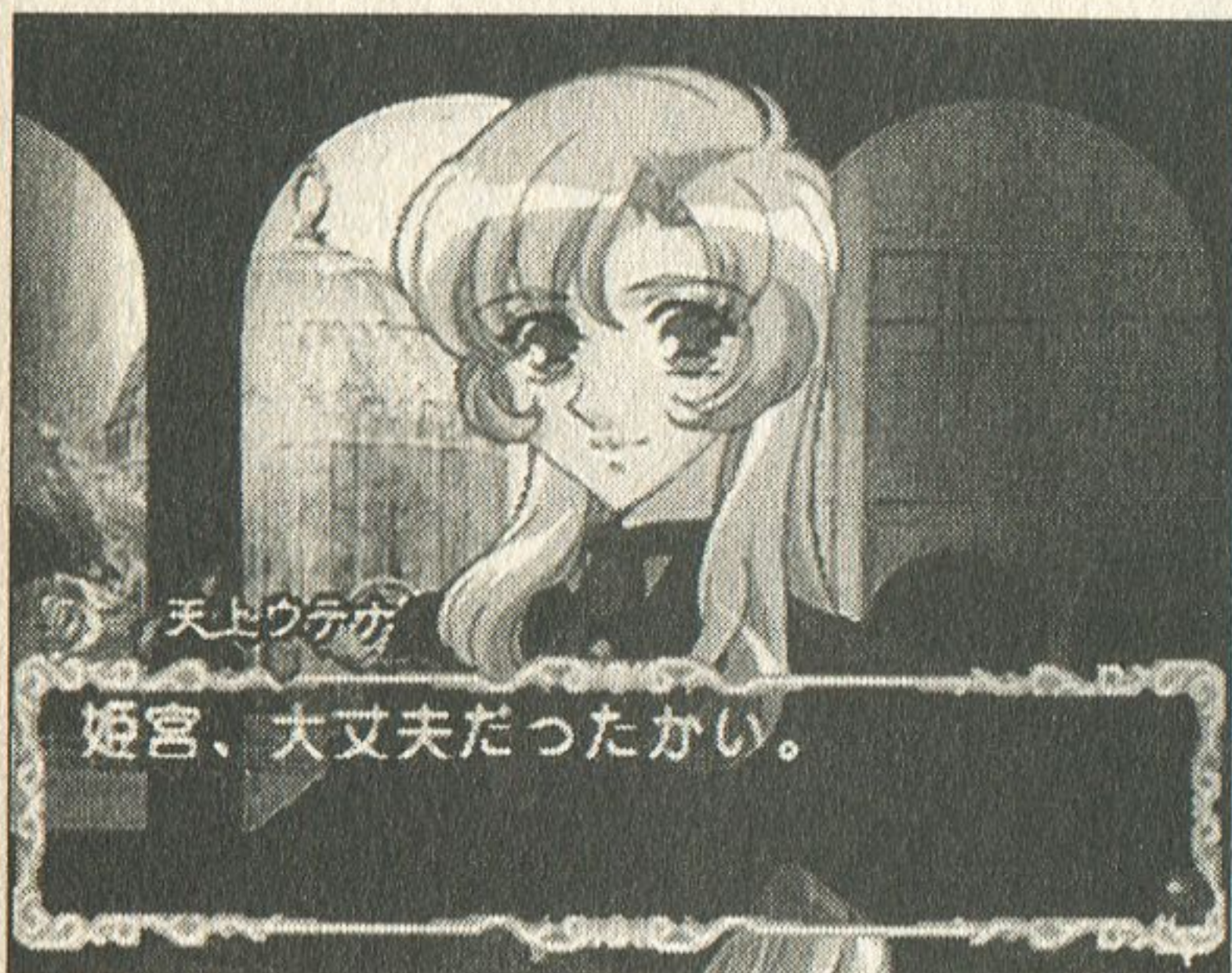
少女革命ウテナ　いつか革命される物語

アニメ世界入門編としてのキャラゲーの新たなアプローチ

かのカルト的人気を誇ったアニメ『少女革命ウテナ』が新キャラクターを迎えて、アドベンチャースタイルのゲームとなって帰ってきた。

レビュアー●編集部　松平　プレイ時間●17時間

天上ウテナは男装の美少女。王子様になりたいと願う鳳学園の中等部2年だ。彼女が「薔薇の花嫁」姫宮アンシーを手に入れたとき、「世界の果て」をめぐる争いに巻き込まれていく…。

間違いなく『少女革命ウテナ』は去年放映された、粒ぞろいのTVアニメの中、もっといえば全エンターテイメントメディアの中でもひとつの事件だった。奔放にして様式的、淫靡にして耽美、優美さの中にやんわりと隠された鋭い刺。めりはりの利いた動画の使い方に、ウテナに絡む鳳学園生徒会の面々やアンシー、その兄の暁生など、エキセントリックなキャラクターの魅力も加わって、一級のファンタジーに仕上がっていた。ただ、あの抽象的な寓話風のアニメとセガサターンのユーザー層は果たしてマッチングするのか？　それがゲーム化されると聞いた当初の、私の疑問だった。

女性向けの恋愛SLGとしても遊べる。

そして我々の前に現れた本作は、キャラクターゲームの一つの方向性を提示するものだったのではないかと思う。プレイヤーはセリフを選択することで、ウテナや生徒会の面々の「心の気高さ」というパラメータを保つことを要求される。当然ラブラブエンディング有。プレイボーイ・冬芽とのなんかあったっぽいラブシーンなど、最近のセガキャラゲーってそればっかじゃん、とも思うけれども、本編では出来ないことをゲームで補完するなどキャラクターゲームのポイントは押さえている。

そして、本作にはひとつ大事な視点がある。それは、初心者（ウテナ・ゲーム共に）を置き去りにしていないこと。本作は、「簡単な操作で素敵なキャラクターとラヴラヴ」というモチベーションを満たしつつ、『ウテナ』お約束の設定を紹介するという姿勢で、ゲームとアニメの掛け橋になっている。コレクターアイテムという地位を脱そうとするキャラゲーの姿。これこそ現在スポンサーとなっている番組の数から、これからも様々なキャラゲーを生みだすことが推測出来るセガに模索して欲しい方向だと思う。全エンディングを制覇した後のご褒美がこれかい、とか、もうちょっとシナリオに毒が欲しかったとか、細かい点は気になったけれども。

PROFILE

編集部　松平

『カウボーイビバップ』の存在を最終回間近になって知り、絶望のあまりアニメから引退を決意。実はアニメ歴が短い。それでも最近『lain』と『仮面天使ロゼッタ』を発掘し、ちょっと悦に入る。

関連作品

魔法騎士レイアース（A・RPG）
メーカー：セガ／機種：セガサターン／価格：¥4,800／発売日：'95年8月25日

セガのキャラゲーの名を上げたRPG。初心者の女の子にも分かりやすいシステムは、当時から高く評価されていた。以来、セガのキャラゲーには『ナデシコ』以外ハズレはない。

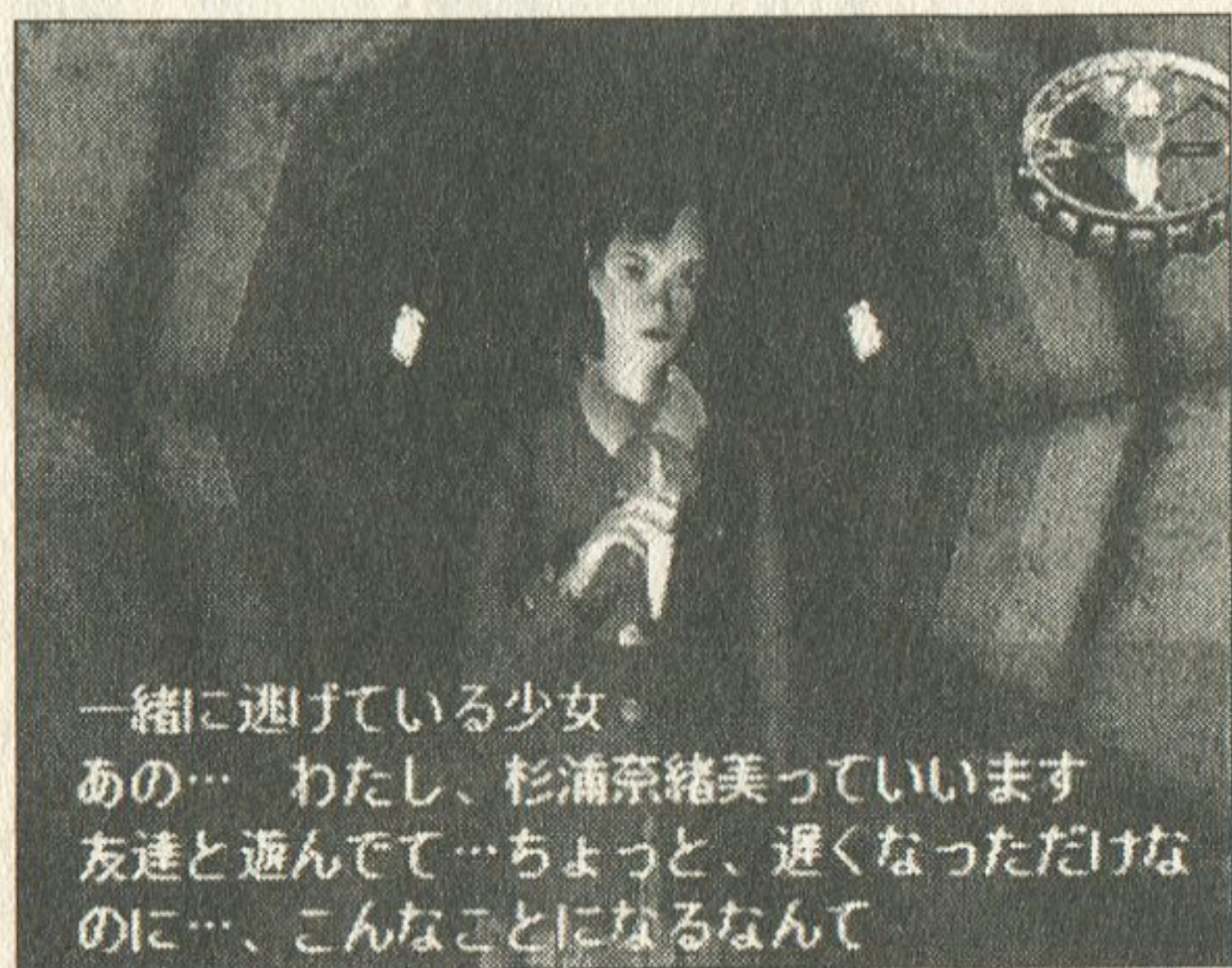
少女革命ウテナ いつか革命される物語（AVG）　メーカー：セガ／機種：セガサターン／価格：¥6,800／発売日：'98年5月28日

ダークメサイア

原型の上に成り立ち得るイミテーションの美学

地下鉄から謎の地下世界に迷い込んだ主人公。無力な彼に謎の敵「融合体」が襲いかかる。新感覚ホラー『ダークメサイア』、その真価とは。

レビュアー●カツラ珪　プレイ時間●28時間

東京の地下に知られざる軍事要塞が存在するという、『サクラ大戦』を彷彿とさせるストーリー。迷いこんだプレイヤーは、『九龍風水傳』さながらに巣窟に住まう風変わりな人々と出会う。そこには正体不明の融合体が出現するが、プレイヤーは攻撃手段を持たず、ただ逃げるだけ。このルールは『クロックタワー』と同じだし、融合体の接近を音で知る点は『エネミー・ゼロ』そのものだ。そう。このゲームは、過去のゲームの模倣に満ちている。だがこの模倣は、決して「なんだパクリか」と気持ちを削がれるものではない。

それは、なぜその表現がプレイヤーをスカッとさせるのかを綿密に咀嚼し、彼らが本当に描きたかった土台になじむようアレンジを加えた上で無理なく張りつけるという、上質のコラージュの技法を使って仕上げられているためだ。

そのもっとも重要な土台には新興宗教集団「聖なる輪」の目論見があり、アトラスのファンなら誰でも期待するであろう、特有の暗い謎に満ちた現代的な問題をしっかり捉えている。だからこそ、そこへ何をどう張りつけようと、このゲームの魅力は揺るがない。

さらに、プレイヤーと一緒に逃げるパートナーが4人いて、最終的に誰といるかで終盤のダンジョンでの話がかなり変わるので、複数回楽しめる。最初のパートナー、女子高生の奈緒美は、素手だが霊感によって融合体の居場所がわかる。ほかの3人は銃を撃てるが、銃弾に限りがあるので、ときには音を便りに融合体を迂回路で巻く必要がある。奈緒美以外のキャラで弾切れを気にしつつ解くのは、緊張感や怖さも倍増。つまり「2度目はさらに怖い」作りになっている。なお銃の使用は発射ボタンでムービーに切り替わり、撃ちそびれのストレスを感じないし、見応えあるムービーなので、物足りなさを感じることもない。

欲をいえば、アイテムの使いどころはもう少し複雑でもよかった。アイテムを使って頼まれごとを解決する際、ひとつだけ用途が2カ所に分岐するところがあるが、話は4回解きたくなる作りになっているので、アイテムの使い方にももう少しヴァリエーションを用意してくれれば、さらにおいしいソフトになったと感じる。

ダークでサイバーな雰囲気の演出が光る。

PROFILE

カツラ珪（かつら・けい）

このごろは新しいゲームよりクラシカルなゲームに魅かれている。RPGとシミュレーションが好みで、女神転生シリーズはすべてクリア。

関連作品

クロックタワー（AVG）
メーカー：ヒューマン／機種：スーパーファミコン／価格：￥11,400／発売日：'95年9月14日

本作は、ホラーゲームが注目されるきっかけの一つとなったソフトである。程良く映画のエッセンスを採り入れたテイストと逃げることしか出来ないもどかしさは、今でも楽しめる。

ダークメサイア（ダークホラーアドベンチャー）　メーカー：アトラス／機種：プレイステーション／価格：￥5,800／発売日：'98年6月11日

ダブルキャスト

流れるようなアニメーションと上滑りしつづけるシナリオの悲しき落差

鳴り物入りで登場した「やるドラ」シリーズ第1弾は、超美麗なアニメーションでプレイヤーを引き込んだ。しかし……

レビュアー●編集部　小野塚　プレイ時間●16時間

『ダブルキャスト』のゲームシステムは、各選択肢によって別のベクトルへと分岐する「サウンドノベル形式」ではなく、選択肢でフラグを立てて行くと最後でストーリーが若干変わる、いわゆる「テキストアドベンチャー形式」。本来テキストだった部分をすべてアニメに変えただけという、ある意味ゲーム性度外視の制作姿勢がとられている。

しかし、そのアニメーションが素晴らしい出来。初めてプレイしたときは思わず感嘆の声がもれた。実際、見事なまでによく動くのだ。巷では「フルアニメ、フルアニメ」と騒がれているが、実はそうではない。注意して見ると気づくのだが、これは細部を動かせるように作られた大量の止め絵と一秒程度の大量のムービーを組み合わせたもの。止め絵を「目パチ口パク」させている間に、その裏で次に動かすムービーの圧縮データを読み込み、順次タイミングよく展開させていっているのだ。これはプログラム上たいへん面倒な技術で、ゲーム全編にわたって行うとなると偏執的なまでの労力が必要とされる。この執念の作り込みを敢行したスタッフたちには敬意を表したい。

とは言え、この『ダブルキャスト』、ストーリー的にはかなり使い古されたテーマが用いられている。シナリオもベタで、例えばゲーム中盤、ヒロインが「私だって一応レディーなんだからね」などとあまりにも陳腐なセリフを口走ったときには、正直ガックリきた。右のアニメーション技術が無理にでも先へひっぱっていってくれるのだが、ゲーム性の部分をせっかく切り捨てたからにはもっとシナリオ面での牽引力が欲しかった。

ゲームだからといって、必ずしもゲーム性が必要なわけではない。要はこちらの入力にどれだけの反応が返ってくるかだと思う。『ダブルキャスト』には「やるドラ（マ）」といったシリーズ名から、アニメーションを利用したインタラクティブ的な魅力を期待していた。しかし、ここでは何を入力しても、類型的なアニメの文法上ですべてが反応・展開されるだけなのだ。アニメーション部分がよくできているだけに実に惜しい。もしこのアニメ技術に、真に斬新なシナリオと気の利いた演出を乗せることができたら、予想以上の快作が生まれるに違いないと思うのだが。

『これが僕と彼女の最初の出会いだった』

日本アニメの文法に捕われすぎなのでは……？

PROFILE

編集部　小野塚

1974年生まれ。最近、教養文庫の『アドベンチャーゲームブック』シリーズを古本屋で大発掘。全巻コンプリートも間近だ。S・ジャクソンとI・リビングストンの作る「選択肢」って、やっぱスゴいっス。

関連作品

リアルサウンド～風のリグレット～（ETC）

メーカー：ワープ／機種：セガサターン／価格：￥6,400／発売日：'97年7月18日

ゲームというより優れたインタラクティブCDドラマといった趣の作品。画像が一切なく、プレイヤーは自由に想像力を働かせることができる。

ダブルキャスト（やるドラ）　メーカー：SCE／機種：プレイステーション／価格：￥4,800／発売日：'98年6月25日

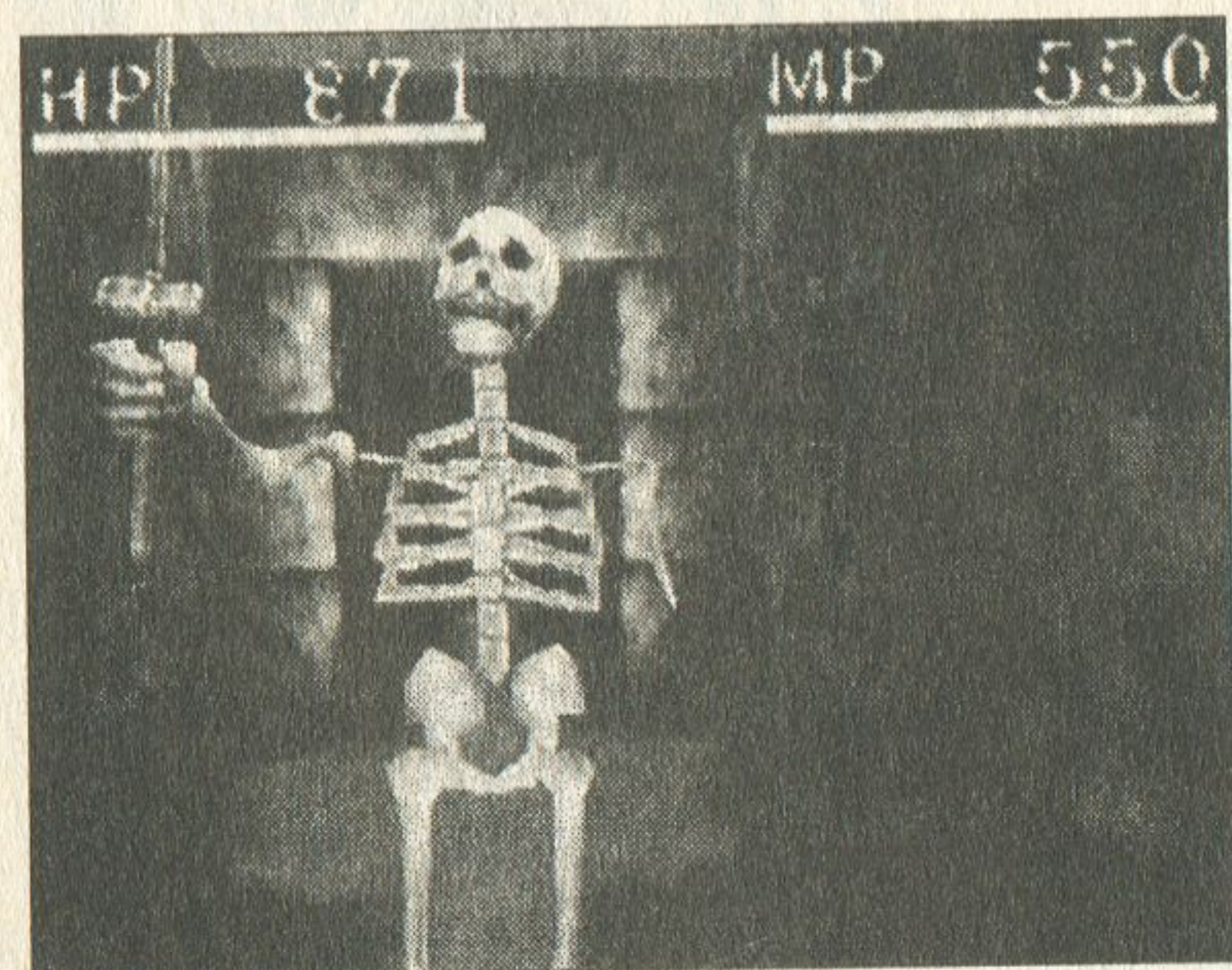
シャドウタワー

「KING'S FIELD」を凌駕する敷居の高さと、不思議な魅力

難易度の高さでは定評のある「KING'S FIELD」の発展型がこの『シャドウタワー』だ。あまりの難しさに万人が遊べるとはいいがたいが、なぜか抗えない不思議な魅力がある。

レビュアー●岡元建三　プレイ時間●55時間

フロムソフトウェアからリリースされた「シャドウタワー」は、漆黒の闇の中に突き落とされるかのごとき、硬派な3D探索型RPGである。プレイヤーは闇の中に沈んだ塔の中、とらわれの魂を救うため、敵を倒していく。ストーリーは極めてシンプル。その点、ストーリーを楽しみたいプレイヤーには味気ないかもしれない。だが、このゲームの醍醐味はもっと他の部分にあるのだ。

このゲームは、敵を倒して得るわずかな経験値と、武器・防具に込められている経験値によって強くなっていくシステムをとっている。これは、プレイヤーに、より強い武器・防具を入手させる必要性を与え、同時にコレクション性を生み、発見を楽しませてくれる。また、出会ったモンスターをコレクションすることで、友達とモンスター対戦ができるなど、なかなか面白い。しかし、実際にこのゲームで生き抜いていくとなると、そうそう笑ってはいられない。

敵との間合いはこのゲームの胆。慣れるまでツライ。

主観視点であるため、敵との距離感が掴みにくいにもかかわらず、上下の敵への判定が厳しい。遠距離戦となった場合の敵の感知能力の一方的な高さと攻撃弾数の制限のなさ。ポリゴンを突き抜けて攻撃が飛んでくることもしばしばあり、理不尽に大ダメージを食らうこともある。回り込もうにも敵の反応が良すぎて背後をとることは弱い敵ぐらいにしか出来ない。壊れたアイテムは体力と引き換えに決まった場所にしかない修理屋で修理し、体力は貴重な回復薬で戻す、などなど。常に死がそこにあると言えば格好いいが、そりゃ無いよって事が多すぎる。

これだけ書くと、このゲームはダメかと思うかもしれない。私も多分に感じるところだが、先に述べたコレクション性と、慣れればハメくさくとも敵を倒せるようになるマゾヒスト的な部分に魅了されると許せてしまうのである。

洋ゲーの難易度は激辛と言われ、敬遠されがちであるが、この「シャドウタワー」はまさに面白いんだけど敷居が高すぎて、限られた人たちだけに受け入れられてしまうモノとなっている。システム的にもう少し納得できる部分があれば、難易度も下がって見えたのではないか。誰にでも気軽に勧められないところ、非常に惜しいゲームである。

PROFILE

岡元建三（おかもと・けんぞう）

1967年生まれ。造形家。映画・TVCF・ゲームなどのいろんなモノを制作。ジャンルを問わず何にでも手を出す末期的ゲームジャンキー。

関連作品

KING'S FIELD（RPG）

メーカー：フロムソフトウェア／機種：プレイステーション／価格：¥6,300／発売日：'94年12月16日

「KF」のような3DのリアルタイムRPGはPCなどでは珍しくもないが、それが家庭用ゲーム機で遊べるようになったことの意味は大きい。今から考えると重たい動きのゲームだが、空間の存在感はやはり衝撃だった。

シャドウタワー（RPG）　メーカー：フロムソフトウェア／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'98年6月25日

GAMESOFT REVIEW 6

テクノドライブ

テクノのスピード感と機能美を有する運転技術開発マシーン

今どきのデザインが目をひく黄色い筐体のニクい奴は、遊びこみのちゃんときく意欲作だった。

レビュアー●編集部　小野塚　プレイ時間●52クレジット分

『テクノドライブ』は、ナムコが『技脳体』に続いて開発した「人類全能化」シリーズ第二弾。この交通戦争時代において人類の運転技術の向上を図るべく開発された、という触れ込みのエレメカゲームである。

まず目をひくのは、筐体やBGMも含めて、すべてを今風のテクノ調で統一したそのスタイリッシュさ。プレイヤーは「運転技術測定」という名目のもと、様々なミニゲームに挑戦するのだが、ゲーム画面のたたみかけるような切り替えやステレオスピーカーから突きあげる音楽に、独特の世界の中へひきずりこまれることになる。

テクノの魅力とは、個人的にはそのスピード感と、聴く者を踊らせるための機能美にあると思うのだが、この作品はゲームでありながら、息つく暇も与えず行われるミニゲームや、プレイヤーの運転技術が数値・グラフとなって弾きだされる等の演出によって、テクノらしさをうまく表現。と同時に、テクノの持つ仰々しさのようなものもわきまえており、プレイ後には点取占い風の微笑ましいイラストや毒のあるユーモアが書かれた「運転技術革命指導書」（測定結果をA+～E-の値で評価）をプリントアウトして、遊び手みんなを楽しませてくれる。

多くの人間が持っている、日常生活において発揮される技術を、ゲームの中で試すことができるという設定が実にうまい。また、自分の運転テクに自信があり、挑戦欲をかきたてられてしまった人間には、深く突っ込んだ遊び方ができるようになっている点も評価したい。表立って明記こそされていないが、一見測定結果の最高値にみえる100%を越えることができ、「限定解除」等の称号をめざして自分なりにテクニックを磨くことができるのだ。

などと色々書いてきたが、実は筆者は運転免許を持っていない。バイクの免許を取ろうとしたものの、S字クランクがどうしても曲がれず挫折、同時期に妹に普通免許を取得されるというツライ記憶があるのみだ。そんな僕の初プレイの結果は、動体視力A+、度胸C-、連続集中走行E-、解析によれば「動体視力のみ異常発達中」。ゲーマーって悲しいなぁ。

これは「誘導反射」の測定。コース上のボールをドリブルする。

PROFILE

編集部　小野塚

去年の富士ロックフェスティバルでは、アタリ・ティーンエイジ・ライオットのフロントマンがマイクスタンドを蹴り倒そうとして足を空振りさせた瞬間を目撃。テクノもいいかも、と思った24歳。

関連作品

技脳体（ETC）

メーカー:ナムコ/機種:アーケード/発売年度'96年

「人類全能化」マシーン第一号。スライドするボールをハーフミラーを使ったビデオ画面に当てて、人間の様々な能力を測定するエレメカ。当時、テレビ番組などにも登場。

テクノドライブ（ETC）　メーカー:ナムコ/機種:アーケード/発売年度'98年

ストリートファイターEX2

新システムを搭載した「EX2」は前作以上に楽しめたのか？

前作以上に連続技が次々と決まる爽快感はあるが、一方で対戦プレイの駆け引きが楽しめないジレンマに陥っていた「EX2」。

レビュアー●角田秀明　プレイ時間●50クレジット分

アーケードで、そしてプレイステーションで発売され、高い評価を得た『ストリートファイターEX』シリーズ。その最新作がついに登場した。前作の好印象もあり、ゲームを見つけた私は早速コインを投入。その日はCPU戦と対戦に明け暮れた。だが、何だかしっくりとこない。格闘ゲームの醍醐味であるはずの対戦よりも、どちらかというとCPU戦の方が楽しめる。そうした印象を受けたのだ。

『EX2』は、初代ストIIのシステムを踏襲し、さらに「パワーゲージ」を追加。パワーゲージを使用することにより、各キャラクターは「スーパーコンボ」や「ガードブレイク」、「エクセル」といった特殊な技を使用することが出来るようになる。この点が初代ストIIとの最大の相違点であり『EX2』の特徴でもある。

パワーゲージを消費して行うことができるアクションは一見すると、様々な効果があるように思えるが、それらは基本的に、相手に連続技を入れるための手助け、または連続技を構成する（＝大ダメージを狙える）要素として存在している。必然的に、パワーゲージを駆使するとプレイヤーは連続技を入れたことによる爽快感を得ることができるのだ。この爽快感こそが、他のストIIシリーズにはない最大のウリとなっている。だが、このシステムが、先程述べた違和感を生んでいる原因なのである。

本作では、パワーゲージをうまく使用すると一回の連続技で、体力の半分を持っていかれてしまう。この攻撃力の高さがプレイヤーに爽快感を実感させる原動力となっているのだが、攻撃力の高さが災いして、相手との駆け引きを楽しむ機会が激減してしまっている。連続技を入れた側は満足かもしれないが、入れられた側は納得がいかない、という残念な結果になってしまっているのだ。もの凄い連続技を叩き込むだけなら、CPU戦でも十分に堪能することが出来るだろう。

「エクセル」などの新システムが駆け引きに深みを与えているものの、ダメージを狙う際、異なる必殺技を入力していく必要があるなど、使いやすいとは言い難い。その結果、初心者が使うには敷居の高いものとなってしまっており、慣れるまでは敬遠してしまう。駆け引きに深みを与えるのが「エクセル」の目的ならば、やりこみ甲斐は薄くなるものの、同じ技でも出せるなど、もう少し使いやすくした方が良かったのではないだろうか。

『EX2』は、前作以上に連続技を叩き込む爽快感を追求するあまり、対人戦の面白さが損なわれるというジレンマに陥ってしまったのである。

PROFILE

角田秀明（つのだ・ひであき）

1975年生まれ。専門学校を卒業後、㈱M2に所属。現在はライターとして活動中。格ゲーはガイル→ジャッキー→ポールとスーパーサイヤなキャラを愛用。しかし今は「鉄拳3」にてファランにゾッコン中。対戦者求む！

関連作品

ストリートファイターEX plus α（格闘ACG）

メーカー：アリカ/カプコン／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'97年7月17日

『EX』『EX plus』を経てプレイステーションで発売された作品。高度なテクニックを要求されるプラクティスモードの追加など、長期にわたって遊べるゲームに仕上がっていた。

ストリートファイターEX2（格闘ACG）　メーカー：アリカ/カプコン／機種：アーケード／発売年度：'98年

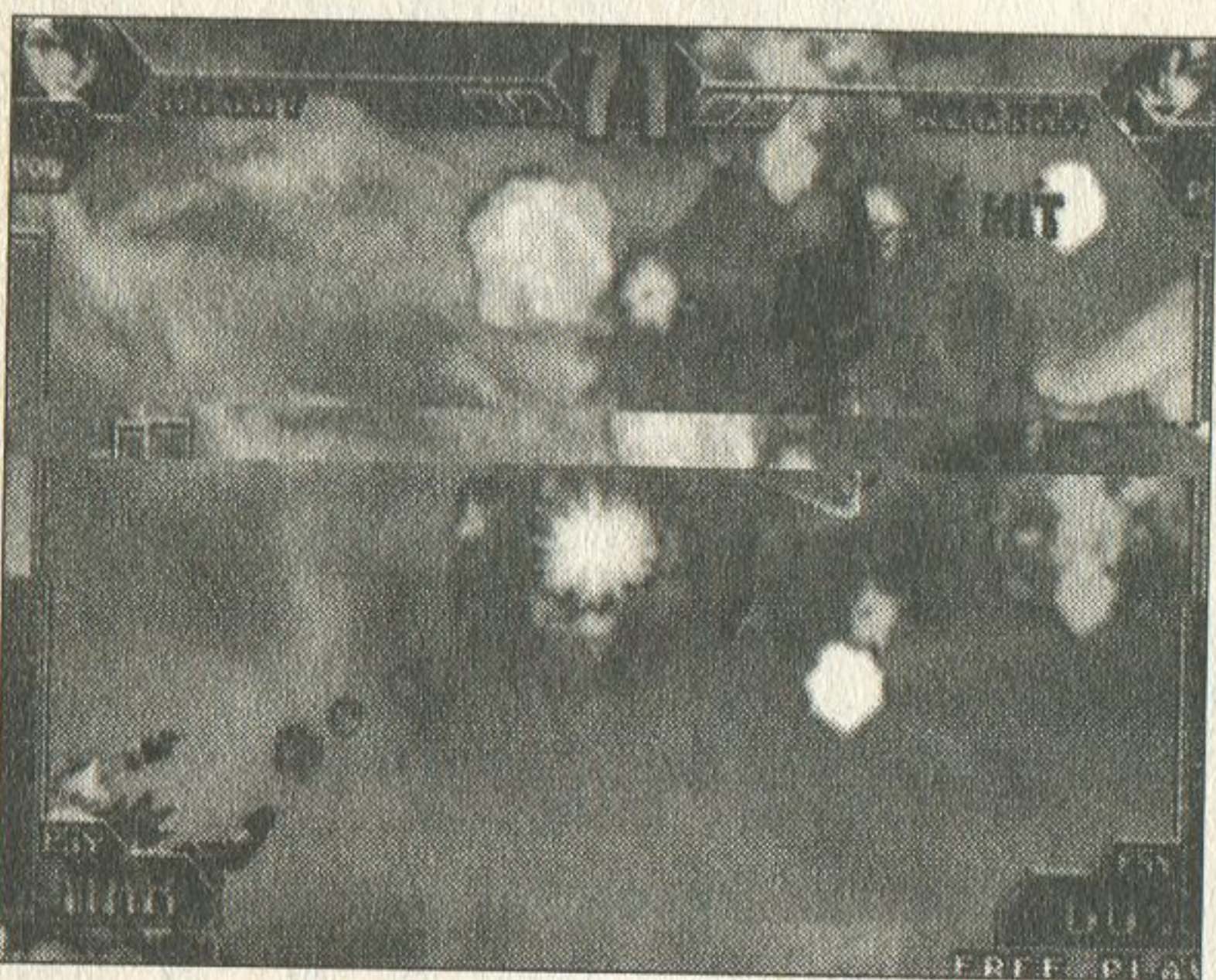
サイキックフォース2012

前作を補正・強化・発展させた空中浮遊サイキック格闘ゲームの登場

新感覚の対戦格闘ゲームとして話題を呼んだ「サイキックフォース」の続編。初心者への対応も嬉しい斬新かつ奥深い作品だ。

レビュアー●平和島ミチロウ　プレイ時間●80クレジット分

「サイキックフォース2012」（以下「PF2012」）は、前作「サイキックフォース」のコンセプトである「空中浮遊超能力大戦」をより鮮明に、より遊びやすく、より強烈に提示した、新感覚の格闘ゲームだ。

空中で展開するオールレンジバトルの上に立脚した、通常攻撃・超能力技・投げ・バリアガード・ブレイクといった要素が絶妙にからみあう戦略性が、対戦格闘ゲームとしての奥深さを生んでいる。奇抜な舞台設定と斬新なシステムが破綻することなく融合し、本作品独自の面白さを具現化している点は実に見事。体力ゲージが減ると超能力ゲージが増えるなど、細かい調整にも気が利いている。前作の不満・不備が解消された上で、操作が煩雑になることなく進化している点は評価されてしかるべきだろう。

前作同様、キャラクターも魅力的。ビジュアルも綺麗に。

このように遊び甲斐のある意欲作「PF2012」だが、ある程度やり込まないと面白さが伝わらないのも事実。斬新なゲーム故に、面白くなる前にユーザーが見放す可能性もある（それは「エアガイツ」しかり、「アストラスーパースターズ」しかりである）。そこで本作品は、ゲームの面白さを伝える努力、いわば啓蒙活動に異常な力を注いでいるのだ。ゲームルールに関する詳しい説明が載ったインストカード、ゲームデモ中における操作説明、初心者でも遊べるオートガードの採用……そして最も驚くのは、ゲーム中に「初心者練習中」の文字を表示することが出来る点である！　インカムが最重要視され、対戦台ではなかなか1Pプレイで練習することが出来ないアーケードゲームにおいて、こうした初心者救済措置を取りいれたタイトーの英断に拍手を送りたい（しかし筆者が「初心者練習中」表示を出してエミリオで初プレイしたところ、問答無用でパティに乱入され情け容赦なく瞬殺された。許すまじパティ）。

そういう訳なので、変わったゲームだからと敬遠している人も、メーカーサイドの努力を買って一度ぐらいはプレイしてみてはいかがだろうか。「PF2012」はきっと貴方を満足の行く手応えと好感触でもって優しく饗応してくれるはずである。

PROFILE

平和島ミチロウ（へいわじま・みちろう）

ゲームライター兼エセ詩人。今回の原稿はアーケード版「ニンジャウォリアーズ」のGMを聴きながら書きました。これは名曲だぁ。

www01.u-page.so-net.ne.jp/ya2/michirou

関連作品

サイキックフォース（格闘ACG）
メーカー：タイトー／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'96年10月4日

「PF2010」の前作。プレイステーションへの移植に当たり、ストーリーモードやオープニングムービーが追加され、ファンを大いに喜ばせた。主役のバーンは何処へ……。

サイキックフォース2012（格闘ACG）　メーカー：タイトー／機種：アーケード／発売年度：'98年

GAMESOFT REVIEW 9

アストラスーパースターズ

空中戦という新しい試みにチャレンジした風変わりな対戦格闘ゲーム

サンソフトが放った新感覚空中浮遊対戦格闘ゲーム「アストラスーパースターズ」はどのような作品に仕上がったのか？

レビュアー●渋谷哲也　プレイ時間●50クレジット分

簡単に楽しめ、それなりに深く、ボコスカと楽しめる作品

空中ボコスカアクションゲームを名乗るこのゲーム。ほんわかとしたキャラクターたちが、空を飛びながらとにかくボカボカと戦うという、今までの枠から一歩進んだ路線を狙ったゲームだ。

特徴としては簡単な操作系が挙げられる。レバーコマンドなどはまったく必要ない。ボタンを叩き、レバーで移動するだけ。超必殺技に当たるスタースペシャルはボタン2個同時押しだけで出せてしまう。その一方、カプコン系作品のようにチェーンコンボ中心なので、結構ハードにボタンを押さなければならない。また、吹き飛ばされた後など、レバー＆ボタンで出せる反撃技なども用意されていて、非常にテンポのよい戦いが楽しめる。

上空、低空に分けられたラインは『餓狼伝説』シリーズを連想させられるが、攻防においては非常に優秀。相手の攻撃が来るタイミングに合わせて、上下に移動して避けることができたりと、ゲームに一歩踏み入れた人が楽しめるものとなっている。また、特定の技を当てて上に浮かせて、または下に叩きつけてから、移動して狙えるコンボがあったりと、変わった要素もある。コンボが中心のゲームと思われがちだが、攻撃を受けている最中にボタン連打することで反撃できたりと、100％決まるという状況は少ない点も評価は高い。

CPU戦では対決の前に、セリフのやりとりが行われる。敵の問いに対して、3つの選択肢から選ぶのだが、1を選ぶと相手が弱くなり、3だと強くなるといった、ちょっとした難易度選択機能になっている。この法則さえ覚えれば、初心者も安心。熟練したプレイヤーも手応えある相手を選ぶことができる。初心者用のイージーモードなどと違い、難易度そのものを選べるのは斬新だと思う。

だが、このゲーム最大の欠点は「画面が見にくい」ということだろう。派手な演出を狙ってか、エフェクトがあちらこちらに出現。プレイヤーは現状を把握することすらままならないときがある。加えて、画面サイドに出てくるテロップの量が多すぎる。コンボ表示だけならまだしも、反撃時、気絶時、スタースペシャル使用時、ランクアップダウン時などなど、これでもかといわんばかりに文字が出てくる。さすがに、これだけ文字が出るとゲンナリとする。

アーケードでの出回りが少ないのが残念だが、やりこめばそれなりに味が出てくるこのゲーム。来月にはコンシューマ版も登場するというので、興味のある方はそちらを買うのもいいだろう。

PROFILE

渋谷哲也（しぶたに・てつや）

フリーライター。いつまでも同じようなゲームを出すC社、S社の対戦格闘ゲームにはもう飽きた！ 少しでもいいから、進化を目指した作品を求む。ということで、まだ『エアガイツ』やっています。とりあえずは世界大会に向けて……。

関連作品

わくわく7（格闘ACG）

メーカー：サンソフト／機種：セガサターン／価格：¥5,800・¥7,800（拡張RAM同梱版）／発売日：'97年6月20日

『アストラ〜』の前身である、個性的なキャラクターたちが登場する対戦格闘ゲーム。非常に爽快で気持ちよく遊べる作品。

アストラスーパースターズ（格闘ACG）　メーカー：サンソフト／機種：アーケード／発売年度：'98年

GAMESOFT REVIEW 10

ダイナマイト刑事2

前作を超える愉快な演出、そして格段に進化した内容でプレイヤーを魅了する「刑事2」

セガのアクションゲーム「ダイナマイト刑事2」は、前作ファンを決して裏切らない、しかるべき進化の道を選んだ痛快娯楽作品だった。

レビュアー●岡元建三　プレイ時間●80クレジット分

敵は海賊、シーフード爆裂刑事の再登場

映画「ダイハード」を思わせる高層ビルでのはじけた、救出劇に暑苦しいまでに男を見せた前作「ダイナマイト刑事」の続編である「ダイナマイト刑事2」は、ブルース・ウィリスもまだ戦ったことのない海賊相手のアクションゲームである。

このゲームの基本システムは、前作同様クォータービューによるフィールド内において、任意の方向に移動し、キックやパンチ、様々なアイテムを用いて敵を倒していくというモノだ。今回は新たに、Pマークアイテムを5枚、またSマークアイテムを1枚手に入れることで30秒間攻撃力を引き上げるパワーアップシステムを取り入れ、よりパワフル感あるモノとなっている。さらに、アイテムの種類も増え、アイテムによる攻撃モーションの違い（振りかぶりや、スピード）も前作以上にメリハリのあるモノとなっており、より武器の個性を感じることができる。

本作品に登場するアツいデカたち。(写真はポスター)

加えて、グラフィックが前作から格段に綺麗に見やすくなり、前作にあった敵との当たり判定の不明瞭さを感じることがなくなり、ゲームのテンポにメリハリをつけているボタンやレバーの目押し部分のシステムや演出効果も、より凝ったモノとなっている。

大きな変更点が無いのは、前作がおおむね好評であった事からなのだろう。細かなゲーム部分の見直しと、演出的部分での派手さ、ばかばかしさをよりしっかりと確信犯的に見せることに徹した作りは素直に好感の持てる方向性であるといえる。

続編に抱く期待に応え、前作を超えるモノを作ることは簡単そうでなかなか出来ないことである（ややステージ構成が短いような感じもあったが、アーケードとしての筐体占有時間のことを考えれば妥当であろう）。「ダイナマイト刑事2」はスカッとした快感を直感的に真っ直ぐ感じさせてくれる男のゲームであるのだ。

アーケードゲームが対戦ゲームに多くを占められている中において、こういった良質なアクションゲームがこれからもリリースされていって欲しいモノである。

PROFILE

岡元建三（おかもと・けんぞう）

1967年生まれ。造形家。映画・TVCF・ゲームなどのいろんなモノを制作。ジャンルを問わず何にでも手を出す末期的ゲームジャンキー。

関連作品

ダイナマイト刑事（ACG）
メーカー：セガ／機種：セガサターン／
価格：¥2,800／発売日：'98年3月12日（サタコレ）
アーケードで発売された後、セガサターンに移植された「ファイナルファイト」風のアクションゲーム。ブルース・ウィリス風の刑事が男臭さを四方に振りまきながら闘う様は痛快無比。モップやコショウといった変な武器も魅力。

ダイナマイト刑事2（ACG）　メーカー：セガ／機種：アーケード／発売年度：'98年

セガラリー2

美麗な画像、優れた体感、より進化したレースゲームへ

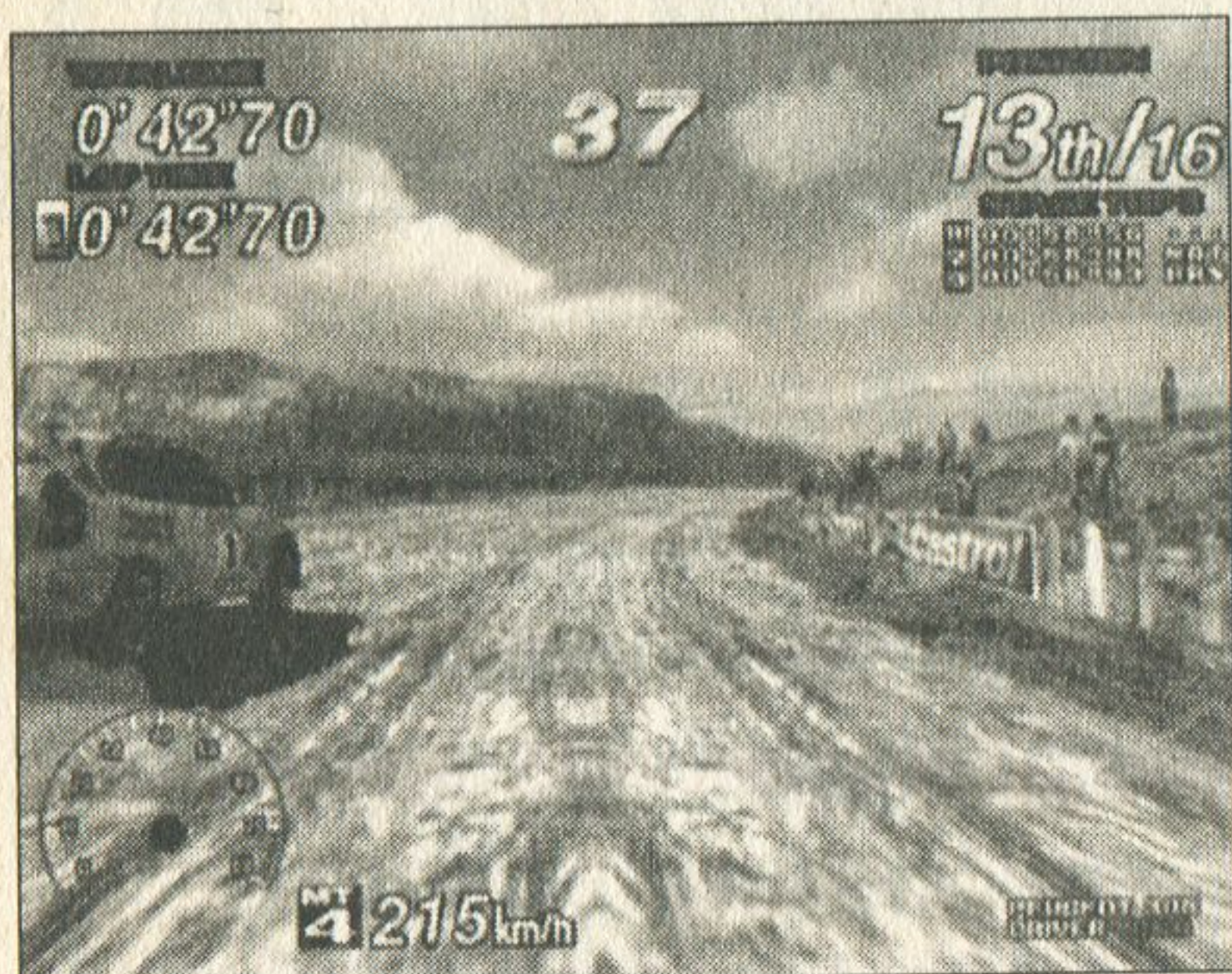
年々レベルが高まるリアルシミュレータ系のレースゲームの中、満を持しての登場となったセガ分室最新作。

レビュアー●編集部　山内　プレイ時間●100クレジット分

リアルに伝わるラリーの楽しさ

セガAM分室ディレクター佐々木健仁氏が制作するレースゲームは、どれも非常に本格派指向だ。例えば、WRC（World Rally Championship）を題材にした「セガラリー・チャンピオンシップ」は、土や砂利のコースを安定感無く滑っていくドリフトをうまく再現し好評であったし、また「セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ」では一転して、ブレーキングを重要視したグリップ走行を楽しむ作品であった。

最新作である「セガラリー2」においても、この本格派指向は変わらず、ラリーの楽しさをよりリアルに伝えようという意図が感じられる。

コースの中に飛び込んでくる人々や、逃げまとうダチョウ。雪が降る山間、ライトが照らす街並み。MODEL3の性能をいかした美麗なグラフィックは、否が応にも雰囲気を盛り上げてくれる。

前作の雰囲気を持つDESERTコース。初心者にも易しい。

そしてなにより特筆すべきは、画像と体感を高い次元でリンクさせた技術力だろう。砂利や雪面などの路面状況を眼で見るだけでなく、路面を捉えるタイヤの感覚を筐体の振動により腰で感じることができるのだ。もちろん「ツーリングカー」で採用された、グリップするタイヤの粘りをハンドルで表現することも忘れられていない。「セガラリー2」は画像だけでなく優れた体感もあわさってリアルなレースゲームになっているのである。

レースゲームに限らず、リアル指向のゲームは、得てしてマニアックな敷居の高いものになりがちなのだが、「セガラリー2」はコース幅を広く設定し、対戦時も「ツーリングカー」では取り入れなかった順位別速度補正も復活して、一般層も気持ちよく乗れ、遊べるようになっている。先細りが心配されているアーケードシーンにおいて、活性化の鍵となるのは、一般層を取り込みやすい大型筐体であることを忘れてはいないのだ。

シミュレータ系とゲーム性の二つの方向性を持つレースゲーム。その中で、「セガラリー2」はアーケードならではの進化のかたちをみせた作品であった。

PROFILE

編集部　山内

自動車運転歴8年。車は我が愛しのファミリアを東京に出てくるときに廃車して以来乗っていません。最近面白かったレースゲームは「Harley-Davidson&L.A.Riders（セガ）」です。

関連作品

リッジレーサー（RCG）
メーカー：ナムコ／機種：アーケード／
発売年度：'93年度

この後の3Dポリゴンレースゲームのお手本となる佐々木健仁氏の処女作。ドリフトをゲームに上手く取り込み、車を中心とせず画面が横に流れるのが印象的だった。

セガラリー2（RCG）　メーカー：セガ／機種：アーケード／発売年度：'98年

あらゆるものの9割はクズである
SF作家、スタージョン

今号の駄作

第三弾　双界儀

情け無用の編集部員持ち回り企画、好評のうちに第三回!

遂にこのコーナーの犠牲者になる日がやって参りました。私もかつては「鬼畜」と呼ばれた女。担当になったからには、清水の舞台から飛び降りるつもりで駄作の烙印をバシバシ押していきたいと思いますので。小野塚さん、私がいなくなったら後を頼みますね。

　という訳で、『双界儀』です。『双界儀』は、あのスクウェアから発売されたアクション・AVG。これまでのファンタジー路線から一転して、今回は和風スタイルでスクウェアさん、狙ってきました。キャラクターデザインには皇なつき氏を起用し、女の子の心をガッチリキャッチしようとする作戦です。思わず欲しくなってしまったそこのア・ナ・タ。そんなことで心を動かされてちゃあ、いけませんぜ。

　このゲーム、アクション部分とムービー部分が交互に繰り返されて話が進んでいくのですが、肝心のムービー部分が、かなりダメな感じです。はっきり言って手抜き度120%。一見「遂にスクウェアもSSに参入!?」と思わせるほど粗いフルポリゴンのムービーには、流石に私も驚かされました。またこのゲーム内では、世界設定や登場人物に対しての十分な説明がほとんどありません。そのあやふやさ加減ときたら、シナリオの続きがまったく気にならなくなるくらいです。

　加えて、アクション部分の操作性の悪さも秀逸です。視点変更機能で好きな視点からステージを見下ろせるのは良いのですが、突然出現したりする敵を早く発見するため、どうしても全体を広く見渡せる無難な視点を選んでしまいがちです。でもそれでは地形を完全に把握できず、崖を道と間違えることあまた。こうしたアクション部分においても、ポリゴン処理の粗さがキラリと光る作品ですが、そのせいで私の操作するキャラはいつも海に落ちたり、見えない壁に突っ込んだりしていました。そこで今度は地形の見やすい視点に、と切り替えたところ、敵からの不意打ちを食らい続けるというかつてない窮地に立たされることに…。それ以後は広範囲視点で進みながら敵を倒し、怪しい地形だと思えばダッシュ中でも急停止。そして視点変更という煩わしい作業の繰り返しです。何ともテンポを悪くする無駄な機能のおかげで、こっちは苦労の連続。こうした操作性の悪さでキャラは自分の思い通りに動かず、各ステージのボスキャラの高速移動にもついていけません。思えば連続コンティニューの辛い毎日だった様な。これらを含めてこの部分の評価は零点で十分でしょう。ボスを倒さないとセーブもできず、PSの電源ON状態で出社する日もあったんですから。

こういったシーンにナレーションがあれば、と切望してしまいます。

　でもそれも今となっては良い思い出。ここは百歩譲って電気代を払いましょう。ですからスクウェアさん、次作品では面白い作品を。『FFⅧ』、楽しみに待ってます。そこでこの頁を借りて一つ新キャラの希望を。ビジュアル系のたまねぎ剣士を出して下さい。

（編集部　並河）

双界儀（A・AVG）　メーカー：スクウェア／機種：プレイステーション／価格：¥6,800／発売日：'98年5月28日

緊急告知

投稿ゲーム批評・読者あっての本ですからパート2

投稿大募集!!

**きてます、きてますよ〜。読者の皆さんからの熱いお便りが。
ここでその内容をちょこっとだけ、各コーナーごとに紹介してしまいましょう。**

●僕の、私のベスト10
本棚を見ればその人がわかるというように、好きなゲーム・ベスト10を見たらその人がわかる、かも。

「1位・ロックマンX4/2位・ロックマンX2/3位・ロックマンX/4位・ロックマン/5位・ロックマンX3/6位・ロックマン3/7位・ロックマン2/8位・ロックマン5/9位・ロックマン4/10位・ロックマン6　以上、選考に2週間要しました。特に3〜7位まではほんとに僅差でした」
(大阪府・セブンはボツ)

●ふざけんな「ゲーム批評」!
日頃言いたい放題のゲーム批評に、あなたも言いたいことがきっとあるはず。怒りの声、お叱り、憎しみの言葉など待ってます。

「あんたら人面獣心だ」。(静岡県・サイゴー)

●21世紀、ゲームはこうなる!
適当…いや真剣な予想を理由を書いて送ってください。20世紀も残りわずか。ゲームの未来に夢をはせてみましょう。

「熾烈な経済戦争と核戦争……その後に生き残った人類は宗教やゲームを捨て、宇宙意志とチャネリングをはじめる」
(千葉県・伊川まりあ)

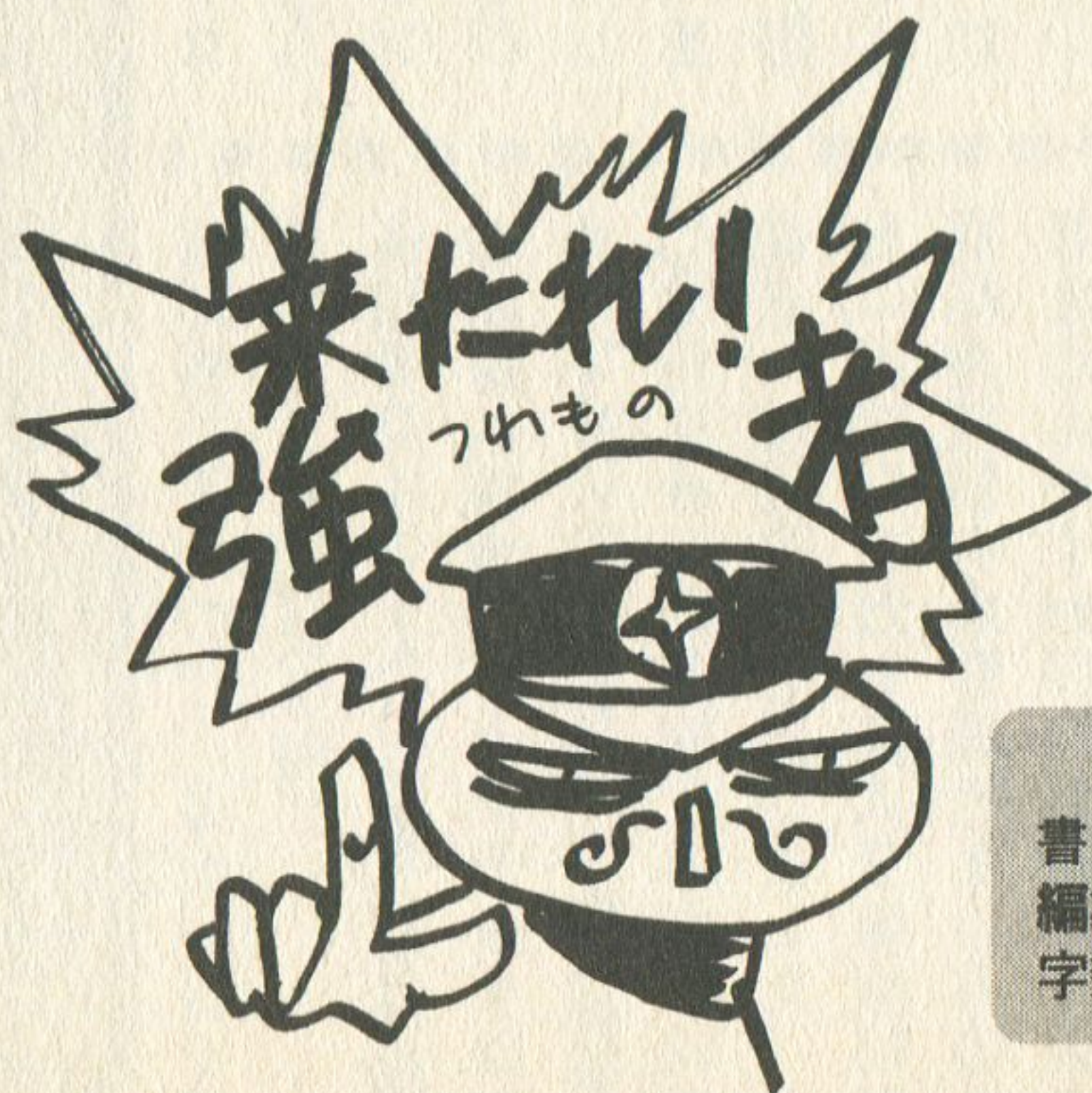
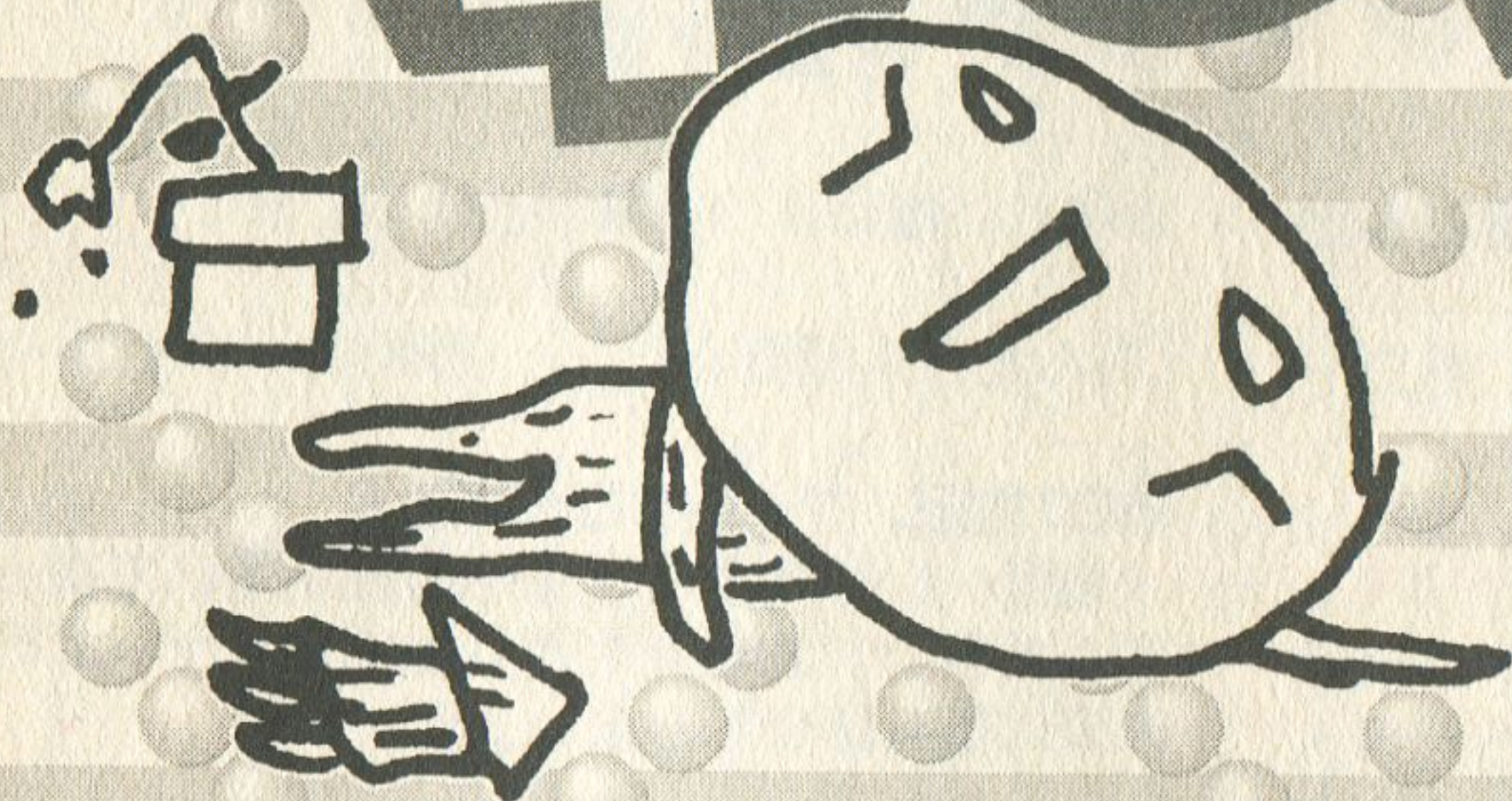
**うわーちょっと待ってくれえ! というわけで、ひきつづき読者のみなさんからの投稿を大募集!!!
熱きお便りや過激なご意見、その他イラストなどガシガシお寄せください。また、こんなコーナーも企画しています。**

●ゲームとわたくし
ゲームに関するあなたの甘酸っぱい思い出、悲しかった思い出、嬉しかった思い出などをホロホロと書き綴ってください。

●喜怒哀楽で選べ!
あなたに喜怒哀楽を味あわせてくれたゲームを各感情ごとに一本ずつピックアップ。

●その他、作品批評や笑えるネタも募集!●
書きたいことがあるなら何でも書いて、いますぐ**ゲーム批評編集部「読者あっての本ですから」係**までお送りください。
字数は最大2000字、第二次締め切りは**8月末日**です。

未曾有の読者コーナー

読者あっての本ですから

除湿編

長野オリンピックのこと覚えてますか読者コーナー

○はい、というわけでリニューアルいたしました読者コーナーです。リニューアルといってもデザインが変わっただけじゃない？　という容赦ないツッコミは不問に付して僭越ながら始めさせていただきたいと思います松井です。

◎アシスタントの並河です。ともすると暴走しがちな松井さんのフォローをしたいと思います。

○それではまず最初のおたよりから……。（松井）

★読者コーナーがいまひとつ。ここだけ違う雑誌みたい。コメントもあまり面白くない。もう少しがんばって下さい。

（茨城県　QUE）

○……リニューアルして初めてのおたよりがいきなりの強烈なカウンターパンチ。思わず頭髪が真っ白になってしまいました。気分はホセです。出鼻くじかれまくり。（松井）

◎頑張りますので、温かい目で見守って下さい。（並河）

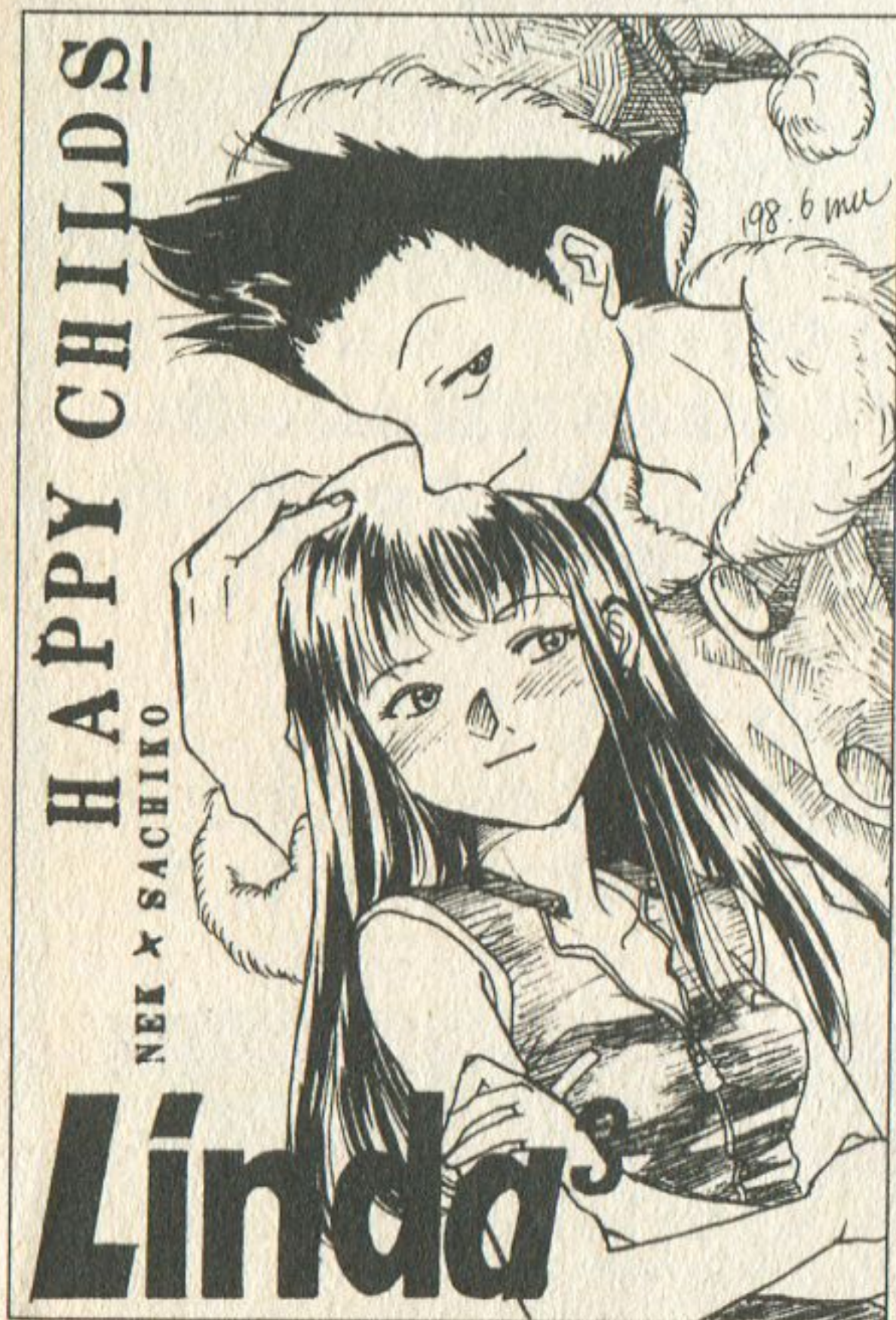
★読者コーナーへひと言。「旅情編」の次は「純情派」というオチはやめて下さいね。（群馬県　小林貴光）

○すいません、最初は本当に「純情派」で行こうと思いました。あと「湯けむりOL美人三姉妹秘湯巡り連続殺人事件編」というのも考えたんですが、いかんせん長すぎました。（松井）

◎「土曜ワイド劇場」じゃないんですから。（並河）

★あの～、読者ページのタイトルにある「旅情編」とは一体何ですか？

（埼玉県　TEM）

HAPPY CHILDS
NEK★SACHIKO
Linda³

（埼玉県　む）
○「リンダ」息の長いゲームです。（松井）

○時効だから言いますが、とくに意味はありません。むしろ無意味でした。ちなみに「除湿編」というのは、クーラーは寒すぎて体調がおかしくなるから積極的に除湿する冷房方式をとろうという編集部内の社会活動の表れです。（松井）

◎言っていることがよく分かりませんね。（並河）

▼クーラーは寒いんだよう。（山内社長）

★近所のリニューアルしたデパートに「ゲーム批評」が5冊も置いてあったのが、涙が出そうなくらい嬉しかった。

（北海道　人造人間21号）

◎そんなに感激して下さるなんて、こちらの方が涙が出ます。嬉しいです。（並河）

（宮城県　洸岡紗希）
◎カレーが食べたくなるゲームですね。（並河）

○ついでに5冊全部買っていただければもう大泣きです。滂沱の涙に虹が咲きます。（松井）

★隔月は待ち遠しいノデ。

（岩手県　じいこ）

○月刊は大変なノデ。（松井）

★「ゲーム批評」は何故かいつもカワイイおねえちゃんの写真集の側に置かれています。Vol.20は辺見えみりの隣にありました。うーん、どっちかがカモフラージュ用なのでしょうか？　それとも、おねえちゃん好きはゲーム好きなんでしょうか？

（大阪府　南条タマミ）

○正直言うと山田まりあのファンなんです。（松井）

▼藤原紀香。フェロモン爆発ですな。（山内社長）

◇緒川たまき。あと甲田実也子。知らないかなぁ。（小野塚）

◆バカモン広末涼子に決まっておるわい！（古庄さん）

◎……おねえちゃん好きはゲーム好きみたいですね。（並河）

★ゲーム批評の読者年齢層を教えて下さい。自分は28歳で恥ずかしい。

（神奈川県　ミズケン）

○いやいや、28歳でも恥ずかしいことなんてないですよ！　40歳でも50歳でも、おじいちゃんでもおばあちゃんでも全然OK！　ダイスケ的にもオールOK！（TMR）

◎ちなみに読者の平均年齢は23～24歳です。（並河）

○さらに編集部の平均年齢は26歳。誰が平均年齢を上げているのかを詮索するのはやめましょう。（松井）

★会社帰りに電車の中で「ゲーム批評」を一心不乱に読んでいた。ふと顔を上げると、周りの人の視線が冷たかったのは、おそらく気のせいですよね。

（大阪府　かどまじん）

○気のせいではありません（ニヤリ）。（松井）

★私、最近「ポケピカ」をトイレ（水洗）に落としてしまいました。累計35万歩以上だったのに！　拾った時はもう何も反応ナシ。こりゃだめだーと思った翌日、直ってました。でもオールクリア状態。うれしいやら悲しいやら。

（長野県　高峰秋良）

○いやー、実は私も落っことしちゃいました。Aボタンが壊れてしまいワットをあげることが出来ず、私とピカチュウの仲は大澄賢也と小柳ルミ子のように冷え込んでしまい、ついに放り出してしまいました。（松井）

◎松井さんが編集部をウロウロしなくなって、本当に良かったです。（並河）

○ハッハッハ……。（まだ恨んでいるのか？）（松井）

★ロッテコーナーがなくなってさびしい。今

（神奈川県　山田綾子）
○なにかと話題の「To Heart」です。（松井）

（東京都
摯璧のカオルノ）

読者の忍び足 彼岸花
「読者が選ぶ『最近面白くなかったゲーム』ランキング」ってーのが見たいなぁ……。（東京都　ランドウユキミ）

読者の忍び足 彼岸花
昨日、まったく知るはずのない、がっぷ獅子丸氏が夢に出てきました。（大阪府　ふじとも）

「リンダキューブ」で動物を登録していると「あぁ～ん♡」という効果音が。連続で入れてると、なんとも言えません。もちろん主人には、ナ・イ・ショ♡（栃木県　ＬＵＮＡ）

（埼玉県　守屋なおと）
○君は天使をその目で見たか？（松井）

度はベイスターズコーナーを作ろう！（岩手県　本城勝志）

○いや～今年は実に強いですね俺たちのベイスタ。38年ぶりの優勝に向けてみんなで応援しよう！今年の日本シリーズは「ベイスタVS日ハム」で決まり！（松井）

◎すごく地味な日本シリーズですね。（並河）

○……。（俺のこと、嫌いなのか？）（松井）

★よく言われる「完成度」というのに違和感を覚える今日この頃。こじんまりとまとまった完成品よりも意余って力不足な未完成品の方が面白かったりします。（長野県　史崎稔之）

◎確かにそれはあるかも知れません。未完成品の尖った部分に愛着が湧くことって、よくありますよね。（並河）

○というわけで、ゲーム批評は粗削りな雑誌を目指します！　手で撫でると細かい破片が刺さりそうなやつ。ドクドクと血が流れちまいそうな。（松井）

◎完成度も上げましょう。（並河）

★読者ページがリニューアルということで期待してたのですが……。なぜこの本は掲載率が異常に低い？　楽しみにしていた二カ月を返せ～!!　って感じ。読者ページを増やすのだ！（千葉県　河島キョウジ）

○迫力に圧倒されて掲載してしまいました。（松井）

◎読者コーナーの増ページは皆様の投稿次第ですので、どんどんご応募下さい。（並河）

★読者コーナーに手紙を送りたいのですが、

（千葉県　ＮＥＺ）

女性ゲーマー救国戦線会議

装いも新たに女性ゲーマーコーナーのスタートです

◎ここは、女性ゲーマーならではのご意見やゲーム観を取り上げるコーナー。担当は並河でお送りします。リニューアル後もこのコーナーは存続となりましたので、皆様の投稿お待ちしております。

★「エロの星の名の下に」って、いいですよね～。パソコン持ってないけどエロゲーやってみて～という30独身女にはもう、うへへです（ウソ）。というか、男だったら私はもう最低だったかも知れない……女に生まれて良かった～♡（新潟県　しらぶ）

○いやいや、男なんてみんなそんなモンです。♪男はオオカミ～生まれた時からオオカミ～（松井）

◎松井さんは口を挟まないでくださいよ。（並河）

★ツクールシリーズで「ときメモ」のようなゲームを作りたい。自分が作るなら「中年メモリアル」。高田純次からロバート・デ・ニーロまで、色々なオヤジと仲良くなるゲーム。（大阪府　ニシムラ）

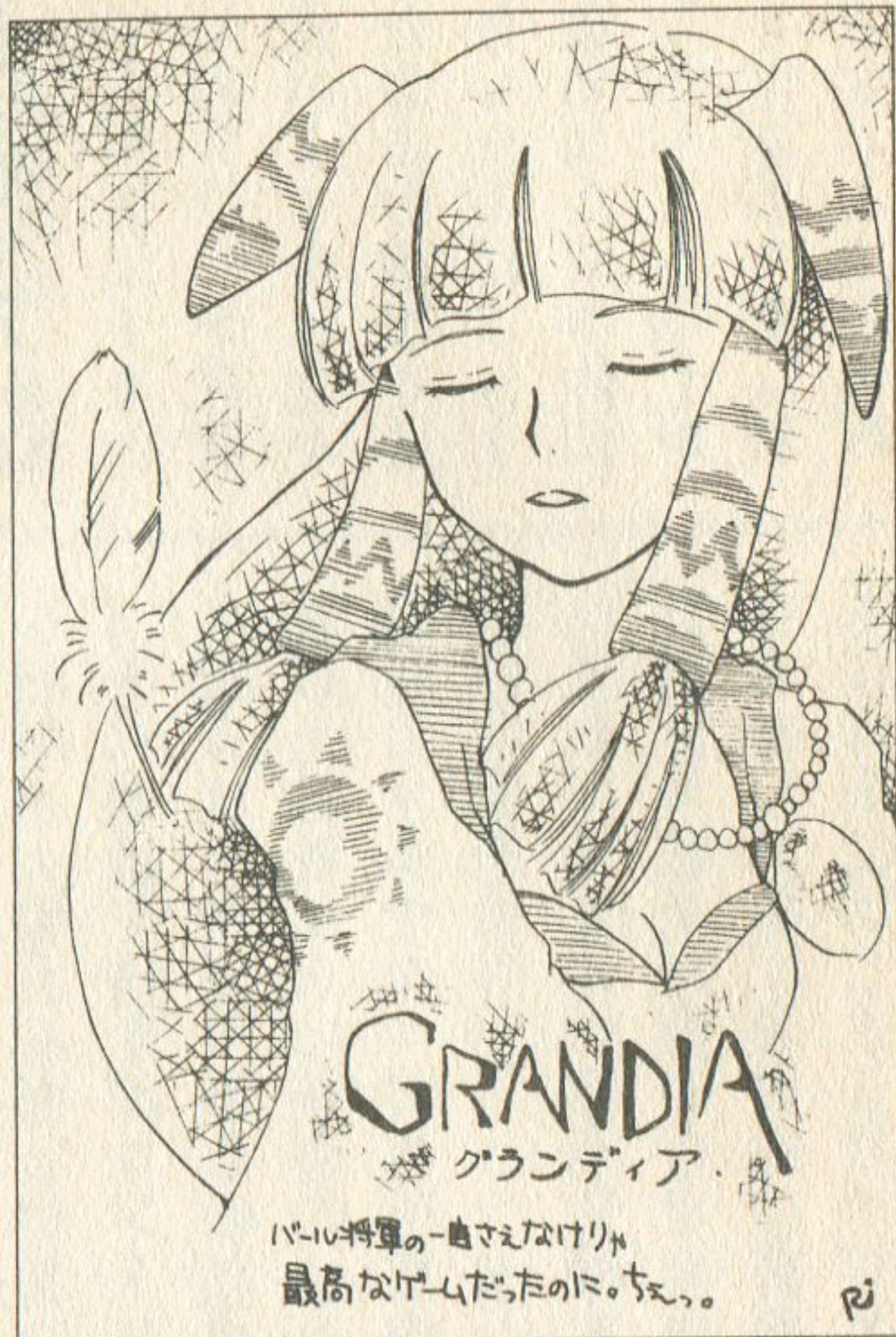
◎前作のこのコーナーで発言して以来、オヤジ好きというイメージを持たれてしまいましたが、オヤジ好きというわけではありません。ロバート・デ・ニーロよりもアル・パチーノが好きです。（並河）

○でも「ＫＯＦ'98」では「オヤジチーム」を使うんでしょ？（松井）

◎また変なイメージを定着させようとしてますね！（並河）

★友人がＰＳでゲームをやっているんですが、「ＳＳって18禁ゲームの情報が雑誌に載ってるけど、ＰＳの雑誌は全然載ってないよ」と言ってます。やっぱりＰＳは一般の女性ユーザーにアピールできるゲームマシンなんだなぁ。私はＳＳユーザーだけど、セガさん、ドリームキャストは女性にもアピールするマシンにして下さ

読者の忍び足 彼岸花
この前ついにＰＣエンジンの「カトちゃんケンちゃん」をクリアしました。買ってから約10年。長かった……。（埼玉県　ブラックサン）

原稿の細かい指定をしてくだされればもう少し気軽に送りやすいように思えます。
（愛知県　林達之）
○ではここで説明しておきましょう。「読者コーナー」ならびに「読者による批評」への投稿は、ハガキでも手書きでもワープロでのフロッピーでも読めればなんでもOK。「読者による批評」は1000文字程度が望ましいです。締め切りは基本的に本誌発売の翌月の5日。アンケートハガキの締め切りも同様です。それではあなたも読者コーナーに投稿しま鮮花？（TMR松井）
◎よっぽど気に入ってるんですね、TMレボリューション。（並河）

（宮城県　羽沢輪）
◎左のランキングでも大人気です。（並河）

最近面白かったゲームソフト
—21号アンケートより—

順位		ソフト名	ハード
1	↑	グランディア	SS
2	↑	サクラ大戦2	SS
3	↓	街	SS
4	↓	バイオハザード2	PS
5	↑	ギレンの野望	SS
6	↓	グランツーリスモ	PS
7	NEW	バロック	SS
8	NEW	レイディアントシルバーガン	AC
9	↓	鉄拳3	AC・PS
10	NEW	天誅	PS
11	↑	ネオ　アトラス	PS
12	↑	タクティクスオウガ	SFC・SS・PS
13	↓	実況パワフルプロ野球5	N64
14	NEW	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	AC
15	↑	パネルでポン	SFC

○「ナイトメアクリーチャーズ」とは渋い！渋すぎ！
（岡山県　久石薫）

（埼玉県　モッチャン蘇る蘇る）
◎「Ⅷ」はどんな作品になるのでしょうか。
（並河）

い。美少女ゲーはやめて。
（広島県　さとちゃん）
◎私もどちらかと言えばSS派なのですが、美少女ゲームばかり出るのはちょっと困りました。もちろん他に良いゲームはたくさんあるのですが……。ドリームキャストではギャルゲーを締め出すという話もでているそうですが、皆さんはどう思われますか？ご意見をお待ちしております。（並河）

急告！
親愛なる同志の悩みをみんなで解決しよう！
（東京都　鈴名美）

次のページも読者コーナー

論　読者ニヨル批評ノページ

読者だから見えることもあるし、読者にしか見えないこともある。だから「読者ニヨル批評」なのです。今回も、読者の新鮮な視点による批評がいっぱいです。

第二十一回

今月の選者・松平しの

ども。今回も担当者の松平です。テレビ東京の深夜の新番組がいい感じで嬉しい今日この頃。あと、深夜ドラマの『美少女H』に時々『街』っぽい回があるのが気になります。あれは何か関係あるんでしょうか？　ま、それはともかく、今回の読者批評を始めましょうか。

元ハードエンジニアから見た「ドリームキャスト」

セガからニューハード「ドリームキャスト（以下DC）」が発表されましたが、元ハードウェアエンジニアから見たDCの感想を述べます。私が注目したのはコントローラーの端子数でした。本体に4つのコントローラー入力端子があり、これはニンテンドー64（以下N64）と同じです。とても地味な注目点かもしれませんが、ハードエンジニアにとっては「端子4つは贅沢すぎる」のです。元々ハードというのは儲けが少なく、開発設計の際にはどれだけ実用ぎりぎりまで部品数を減らし、1円でも1銭でも安く仕上げるかが重要なのです。現在N64を持っている人はコントローラーが3つ、4つ接続された体験がどれだけありましたか？　数える程しかないでしょう。結論を言えばコントローラー端子は2つで十分なのです。それ以上必要な人は既存のハードと同様にマルチタップを用意すればよいのです。

また、モデムの標準装備も全員が通信対戦が必要かを考えねばなりません。特に子供達は家の電話を長時間使用できるのか、ゲーム中電話が使用できない、通信にかかる料金などの問題があります。

ここまで考えると、DC発売前でありながら部品数を減らし、モデム無しの「廉価版DC」が見えてきてしまうのです。私なら廉価版が出るまで待ちます。

もう一つの疑問「特許」。

エンジニア達は開発設計時に他社の特許に抵触しないかどうか調査します。DCでは他のゲーム機のアイディアをとりあえずすべて実現してみました風な感じを受けますから、相当特許に対して神経質になっていたと思います。もっとも気になるのはDCの十字ボタンで、これは任天堂の特許のはずです。週刊ファミ通1998年6月19日号でこれを取り上げていましたが、セガはノーコメント。ほかにも（ABXY）ボタンもスーパーファミコンと良く似ているし、この真実を知りたいです。

（神奈川県　ミズケン）

注目を集めるドリームキャスト

貴重な御意見、どうもありがとうございました。さて、ドリームキャストの仕様ですが、編集部の取材によれば「法的に問題ない形で進んでいます」ということです。

サクラ大戦2批評

サクラ大戦は、質の良いシナリオを、非常に感情移入しやすいよう精練されたゲームシステムと手を抜かない演出で、見事に表現しきった良質のゲームでした。そし

サクラ大戦2 (SLG)　メーカー：セガ／機種：セガサターン／価格：¥6,800／発売日：'98年4月4日

て、その続編のサクラ大戦2は、それに輪をかけて良質のゲームとなっています。ゲームシステムは、前作のものに手を加え、より完成度を高めています。ゲームとして前作より遊びやすくそれでいてシナリオにより感情移入させるという役割をしっかり果たしています。

そしてシナリオは、テーマの「君、死にたもうことなかれ」を基調にして前作よりもよくまとまっています。敵の親玉、京極慶吾は、しっかりとした理念に基づき帝都を壊滅させようとしています。対する花組は、それに対抗できるだけの理念をもってはいません。しかし、彼女たちには信念があります。その信念は想いから来ているのです。仲間や周りの人間が悲しむようなことは、絶対にさせないという想いです。帝都の全ての人々が、笑顔で暮らせる日が来ることを、心から願う想いです。その想いがあるからこそ、帝国華撃団は正義の実行者として敵に立ち向かえるのです。特に話しの後半は、このテーマを中心にして物語が作られており、この物語を奥深いものにしています。

サクラ大戦にあえて苦言を呈するとすれば、演出方法に今までのゲームで使われて来たものを、そのまま使っているところです。今までのゲームより、声優が演技しやすいような環境で録音したといわれ、また、登場人物の表情の数なども、今までのゲームに比べれば格段に多いです。その結果、確かに前作よりも奥深い感情表現に成功しています。

しかし、それらは全て、今までのゲームに比べればにすぎません。ゲーム以外の分野を見ればせいぜい十数種類の表情でキャラクターの感情表現をしようなどというのは無茶以外の何物でもないでしょう。また、セリフが必ず三行でストップし次に進ませるにはボタンを押さなくてはならないというのも、次のセリフに進む間を声優自身が決められないのでは、演技力も発揮しにくいのではないでしょうか。実際、ボタンを押すタイミングによってセリフ全体のイメージが変わってくることがあります。

これらのことは、今までのゲームでは当たり前でした。しかし、シナリオを語るために適したゲームを作ってきたサクラ大戦には、そこを何とかして欲しかったです。

任天堂のように、新しいゲーム性を持ったゲームを生み出すことは、誰もサクラ大戦に望んではいないでしょう。しかし、サクラ大戦が丁寧に表現しようとしてきたシナリオの表現については、今までのゲームの常識を覆してもよかったのではないでしょうか。少なくとも、シーンごとに表情が変わったり、セリフを言うタイミングを声優が決められるということは、他のメディアでは常識として行われていることなのですから。

（石川県　新田光宏）

BIOHAZARD 2

千葉県　ハッピー（K・F・T）ふく介

丁寧さが光るサクラ大戦の作り

丁寧な作りが印象的な『サクラ大戦』ですが、ユーザーに存分に楽しんでもらいたいということでしょう。声優関連の演出に関して、確かにファンの方にとってはまだまだ改善の余地があるのかもしれませんが、このゲームならではの贅沢な悩みでしょうね。

GAMEBASIC for SEGASATURNについて

6月25日にGAMEBASIC for SEGASATURNが発売されました。買おうとした人はフロッピーディスクドライブ（以後FDD）を手に入れることができたでしょうか。パソコンに接続して使用する人には必要ありませんが、そうでない人にとってはFDDは必要不可欠といっていいでしょう。

ちなみにSS BASICを（パソコンに接続せず）するには、SSBASICのソフト、サターンキーボード（以後KB）、FDDの3種をそろえなければなりませ

ん。KBとFDDは絶対に必要ではないけれども、もしこの2つがなければ、長ったらしいプログラムをコントローラーで打たなければならないし、データを保存するのにパワーメモリーを使用するのでは容量の点、データが消失しやすいという点で不安があります。

以上のことをふまえた上で聞いて下さい。FDDは去年の2月で生産が中止となっています。在庫が大量に残っているというのならまだしも、どの店に行ってもFDDが見あたらないのは問題がある気がします。これではSSBASICを購入したいけど買えない、という人が出てくるのではないでしょうか（私の友人もその一人です）。

（神奈川県　きゅうそ）

千葉県　サッカーって切ないネ！

BASICの灯、未だ消えず？

セガに電話で聞いたところ、「FDD再生産の予定はない」と言われたそうで、残念ですね。同封の行ったお店リスト（20軒近く！）に敬意を表します。

『ギルティ・ギア』批評

プレステ専門誌がこぞってほめ、ゲーム批評も絶賛していた『ギルティ・ギア』を、先日、ようやく手にいれた。品切れで何度も買いそびれていたのだ。このゲームに期待する人は多いだろうと思っていたが、予想以上の人気だった。でも、中身の方はどうだろう？　すぐに部屋へ帰り、プレイ開始。

この2D格闘ゲームの特徴は、前号でも紹介されているとおり、「疾走感と爽快感」。とにかく、走ってナンボ。ダッシュ攻撃から連続技を叩き込むのが気持ちイイ。

ただし、無闇に攻めたてた方が有利かといえば、そうでもない。特定の技は、当てる直前にガードされると殺界（一撃必殺技の準備段階）が発生し、生死の瀬戸際に立たされる。回避可能とはいえ、これはかなり怖い。安易な攻撃は命取りってわけだ。発案者に拍手。

その他では、チャージアタックも面白い。これは一部の必殺技をパワーアップさせるシステムだ。メガドライブの傑作として名高い『幽☆遊☆白書　魔強統一戦』でも一部の飛び道具が溜められたが、このゲームでは、上昇系などにも応用されている。より派手になるのはもちろん、戦術の幅を広げる素晴らしいアイディアだ。

しかし、不満も3つ挙げられる。まずはダストアタック（浮かせ技）からの空中連続技。上空高く吹っ飛ばし、連続技を入れる内に、両者とも画面の外まで出てしまう。これでは、攻め手も守り手も状況が判断出来ず、思いどおりの行動など取れはしない。コンピュータにやられた場合、適当にボタンを押しまくって反撃を祈るばかりだ。カプコンだったら画面をパンして対処しただろうに、開発力の差が出てしまったのだろうか？

もし手抜きなら、俺はもう信用しない。

次に、セリフの長ったらしさ。格闘ゲームは格闘こそが命であり、設定やストーリーは必要最小限に抑えるのが筋だろう。しかもこのゲームは、タイトルが示すようにシリアス路線のはずだ。それにもかかわらず、言葉を絞るどころか、おふざけムードが漂っている始末。これでは感情移入など無理な話だ。

そして、中ボスと大ボスと梅喧の扱い。この3名、勝てばヴァーサスモードとトレーニングモードでは使えるようになるが、1人用のノーマルモードでは使えない。ストーリーの展開上、やむをえずこうしたのなら、同キャラも含む総当たりモードを追加して、彼らも使えるようにして欲しかった。特に梅喧に関しては、ソルかカイを選ばないとコンティニューせずにクリアしても乱入してくれない

ので、他のキャラにも機会を作るべきだ。俺はソルで勝てたけど。

『ギルティ・ギア』は、確かにプレステでは抜群に面白い。だが、押しづらい方向ボタンに指を痛め、見えない空中戦にイラ立つあまり、「サターンで改良版が出ないかな」なんて考えてしまう俺はワガママだろうか？

（千葉県　仁和杪）

ソフト批評も求む

初投稿だそうですが、題材ソフトへの愛が伝わってきました。ソフト批評の投稿が最近少ないので寂しいですね。自分の好きなゲームを他人に教えてみたいなら、狙い目です。千客万来。

『グランディア』と『ゼノギアス』

『グランディア』と『ゼノギアス』。この2つの作品は、いろんな意味で比較対照されるべき存在だと思います。

サターンにしてゲームアーツとPSでありスクウェア。それだけですでに対照的ですけど。前号のレビューの宮崎氏と庵野氏というのは、的を射ているだけに、失笑してしまいました。

システムは3Dポリゴンによって視点が360度回転する。シナリオは古代文明の力によって引き起こる世界の崩壊が、ヒロインと大きく関わり、特殊な力を手に入れた主人公が世界とヒロインを救う（それ自体ありがちかも）という流れをとっている。

そういう、核の部分で似た形を持ちながらも作られた外観は、本当に対照的です。

一方は、「冒険」をキーワードにお約束をはずさないストーリー展開。はじまりがスローテンポだけど、後半の追い込みは職人芸というのでしょうか。戦闘も練り込まれて戦略性があって飽きない。通常のフィールド画面で、地形や建物でキャラが隠れることがあっても、視点を変えれば必ず見える所があるのは自然だけどすごいと思います。

かたや、「SF（アニメ）」を手本に、壮大で複雑なストーリーを紡いでいる。始まりからインパクトがありアニメまで入り、ぐいぐいとプレイヤーを引き込む。屋外の地形移動は何となく『○FⅦ』を思い出させてくれる。町に入ると、場所によっては完全に隠れてしまったり変な壁が画面を占領したり大変です。ミニゲームやミニイベントは思ったより少なくて安心しました。あっ、アニメは最初と最後だけです。あしからず。

といっておきながら、シナリオで好きなのは『ゼノギアス』の方なんです。仲間の一部（リコやマリアやチュチュ）が置き去りだったり、分かり辛い所もあるけど、なぜか、好きなんです。この話。（アダルトだからかな？）

出来の悪い子ほどかわいい、とは言い過ぎですけど。でも、『ゼノギアス』でミリオン近く売れるのなら『グランディア』は、ダブルミリオンはいかなきゃおかしい（一般的に、シナリオでも『グランディア』の方がウケそうな気がするし）。

なにがウケるか世の中、分からないとは言っても、結局ブランド名だけのことかなと思える所が、両作品とも好きな身としては悲しいです。

（静岡県　誠人）

時代の流れというものは存在するか

一応どっちもやりましたが、ものすごいズレがあって面白いですよね、この2つ。今、世紀末です。来年の今頃には既に恐怖の大魔王が降ってきてるだろうし20世紀もそろそろ終わる。そういう背景も影響しているのでしょうか？

さて、次号に掲載する投稿を募集します。文字数は1200文字程度。短めでも構いません。採用者の方にはテレカをお送りします。たくさんの投稿、待ってます。

各コーナーへのお便り、投稿は
〒104-0043 東京都中央区
湊2-4-1 MGビル
（株）マイクロデザイン出版局
『隔月刊ゲーム批評』編集部
読者コーナー係まで

次回締切は9月7日です。

グランディア（RPG）　メーカー：ゲームアーツ/ESP／機種：セガサターン／価格：¥7,800／発売日：'97年12月18日

『ゲーム批評』の編集方針

ゲームを批評するとは、どういうことなのでしょうか。
数多く出版されるゲーム誌は、メーカーとの深い結びつきのために、
ゲームソフトを公正に表現することが難しい状況にあります。
私たちは、『ゲーム批評』を発刊するにあたっての指針を
以下のように定めました。

●広告を入れないことで、各メーカーとの距離を公正に保ち、『ちょうちん記事』に類する原稿は掲載しない。
●ゲームソフトを、『商品』（企業力が評価を左右する）としてよりも、『作品』(制作者の優劣が評価を決める)としての立場をより重視する。
●批評は、ゲームソフトを数時間プレイしただけで点数をつける、といったやりかたではなく、ソフトを終わらせ、制作者の意図を読み取る努力を前提とする。
●批評は、感想文でも中傷でもなく、建設的な考えのもとに行う。
●批評は、主観に負うものなので、ひとりよがりになりがちだが、広い視野を持ちその作品の状況を把握し行う努力をする。
●批評にとりあげるソフトは、編集部がなんらかの価値あるソフトと判断したものに限定する。
●評者および編集部は、ソフト批評に責任を取り、事実誤認についてはすみやかにメーカーおよびユーザーへの謝罪を行う。だが、意見の相違については、納得いく回答が得られるまで、意見を撤回しない。

上記の方針のすべてを完璧に実現するには、
私たちは力不足かもしれません。
しかし、ゲームという文化の健全な成長のために、
私たちは努力しています。
そのための『ゲーム批評』なのです。

ゲーム批評編集部

ゲーム批評7月号 プレゼント当選者発表！！

ゲーム批評7月号表紙 テレフォンカード（30名）

北海道	山畠大輔
北海道	杉本佳絵
栃木県	古川明美
千葉県	西岡大介
東京都	河野歩
神奈川県	丹野耕司
山梨県	武市修司
山梨県	杉本量介
長野県	藤澤直紀
新潟県	鈴木行彦
新潟県	阿部雄一郎
福井県	全秀嶺
岐阜県	藤田隆之
静岡県	本山圭一
愛知県	財間容子
三重県	池田宏之
大阪府	黒野洋子
大阪府	田畠泰宏
大阪府	村井良介
奈良県	山本巻子
岡山県	笠原直昭
広島県	中田智志
山口県	村田洋平
山口県	寺本真一
香川県	野崎和行
香川県	篠原一太
福岡県	遠藤彰
福岡県	山口修輔
佐賀県	高橋卓也
宮崎県	横山和穂

マウスパッド（15名）

北海道	小川誠
青森県	前田卓也
岩手県	萩原一郎
宮城県	足立陽子
山形県	今泉和明
福島県	中村伸吾
茨城県	坂本友子
群馬県	立石昌弘
埼玉県	夏目陽一
千葉県	山口真理子
東京都	千葉哲也
神奈川県	山田卓也
兵庫県	児玉祐子
徳島県	高田淳子
大分県	池田由美

「オラ・タン」ポスター（5名）

長野県	福沢満
滋賀県	青木顕太郎
大阪府	関祐介
大阪府	木村哲也
岐阜県	松崎哲郎

当選品の発送は8月20日迄に終了しております。未着の方は編集部にご連絡下さい。ただし、'98年9月末日を過ぎてからのお申し出は無効となりますのでご注意下さい。

（担当：並河）

バックナンバーの ご案内

Vol.1・Vol.2・Vol.15は品切れです

<Vol.3>'95 4月発行775円（税込）
■特集1「次世代機を斬る！」
●セガの本気 セガサターン●ソニーの自信 プレイステーションほか
■特集2「ゲームスクールの実態」

<Vol.4>'95 7月発行775円（税込）
■特集1「帝王任天堂の悲哀と栄光」
●ウルトラ64はすべてを凌駕できるのか？
■特集2「確信!! シミュレーションゲーム」

<Vol.5>'95 9月発行775円（税込）
■特集1「新世代ゲームの葛藤」
●アーク ザ ラッドは『新世代RPG』の扉を開けたのか ほか
■特集2「ゲームの批評とは何か」

<Vol.6>'95 11月発行775円（税込）
■特集1「衝撃、キャラクターゲーム」
●魔法騎士レイアース キャラクターゲームにおける新しい道標 ほか
■特集2「裏ソフトの『濃密』な生態」

<Vol.7>'96 1月発行775円（税込）
■特集1「RPGの本質とは何か」
●ドラゴンクエストVI RPG最高峰の説得力 ほか
■特集2「決着！? サターン vs PS」

<Vol.8>'96 3月発行775円（税込）
■特集1「スクウェア幻想の真実」
●FFVIIPS参入の衝撃！ ほか
■特集2「今が旬の制作者たち」

<Vol.9>'96 5月発行775円（税込）
■特集1「胎動…アドベンチャー」
●バイオハザード 体験する「恐怖」の可能性 ほか
■特集2「ユーザーとメーカー 存在の示すもの」

<Vol.10>'96 7月発行775円（税込）
■特集1「ゲームは誰が作っているのか」
●私たちは誰を評価すればいいのか ほか
■特集2「徹底！シューティングゲーム」

<Vol.11>'96 9月発行775円（税込）
■特集1「どこまで出来る!? NINTENDO64」
●N64 発売が意味するもの ほか
■特集2「デザインするゲームたち」

<Vol.12>'96 11月発行775円（税込）
■特集1「注目メーカー全特集」
●カプコン〜完璧を目指す華やかな格闘帝国 ほか
・クリエイター原体験 横井軍平・特別対談 ナイツスタッフ×本誌編集長

<Vol.13>'97 1月発行775円（税込）
■特集1「今のゲームっておもしろいのかよ」
●ゲーム離れが囁かれる現状とは!? ほか
・クリエイター原体験 亙重郎・告発！ 美少女ゲーム業界

<Vol.14>'97 4月発行798円（税込）
■特集1「個性派ゲーム大特集」
●カッコワルイがカッコイイ時代の到来 ほか
・クリエイター原体験 安田朗・特別企画 「業界に広がる波紋」

<Vol.16>'97 9月発行780円（税込）
■特集1「ギャルゲー、賛否両論!?」
●ギャルゲー氾濫の現状 ほか
・クリエイター原体験 齋藤晃・特別企画 ゲーム制作者たちの現場!?

<Vol.17>'97 11月発行780円（税込）
■特集1「格闘ゲーム、飽きねぇか？」
●かげりの見えてきた格闘ゲームブーム ほか
・クリエイター原体験 園部博之・特別企画 CESAって何だ？

<Vol.18>'98 1月発行780円（税込）
■特集1「ゲーム業界、ここがカッコわるい!?」
●ゲーム、メーカー、クリエイター、マスコミのカッコ悪いこと ほか
・特別特集 追悼 横井軍平氏・'97年 ザ・ベストゲーム

<Vol.19>'98 3月発行780円（税込）
■特別特集「一冊丸ごと、ソフト批評!!」
●ABE a GOGO、グランディア、チョコボの不思議なダンジョン ほか
・クリエイター原体験 百田郁夫・検証、ポケモン事件の真相

<Vol.20>'98 5月発行780円（税込）
■特集1「売れるゲーム、売れないゲーム」
●『七つ風の島物語』が映し出す業界の歪んだ現実 ほか
■特集2「中古ソフト販売は悪か？」

<Vol.21>'98 7月発行780円（税込）
■特集1
「それじゃ、ゲームの面白さってなに？」
●スクウェアの台頭、任天堂の苦悩 他
■特集2「今、ゲームマスコミに求められているもの」
新連載 カラーまんが「ゲーム業界、明日は知らない。」
クリエイター原体験 遠藤琢磨氏

ゲーム批評 それじゃ、ゲームの面白さってなに？

別巻 飯野賢治の本 '96 9月発行764円（税込）
別巻 読者あっての本ですから '97 4月発行788円（税込）
別巻 DIABLO ART GUIDE BOOK '97 9月発行2100円（税込）

※現在、バックナンバーの直販は行っておりません。書店のみの取り扱いとなります。御注文の際は右記の注文書に号数・注文数・住所・氏名・電話番号をご記入の上、お近くの書店にお申し込み下さい。（コピー可）

客注扱い

書店（帳合）印

版元：マイクロデザイン出版局
TEL03-3206-1641/FAX03-3551-1208

お名前

ご住所 〒

TEL （ ）

ゲーム批評 Vol.（ ） Vol.3〜13 738円、Vol.14 760円、Vol.16〜780円（Vol.16〜税込み価格です）		各 冊
ゲーム批評総集編（ ）年（ ）半期 96年上半期・下半期 各1437円、97年上半期 1400円		各 冊
飯野賢治の本	728円	冊
読者あっての本ですから	750円	冊
DIABLO ART GUIDE BOOK	2000円	冊

【お詫びと訂正】前号におきまして以下の誤りがございました。読者及び関係者の方々にご迷惑をおかけしたことを深くお詫びするとともに、ここで訂正させていただきます。●P79カコミ：これまでの役員メーカーで→これまでの役員メーカー以外で●P116：『SAVAKI』の制作会社「CYNUS」は海外ではなく国内の会社でした。●P29：'98年4月29日→'98年4月9日

EDITORS' ROOM

編集部から——

最近悲しいことがありました、しくしく。私がネジロにしていた「インベーダーハウス」（町田）というゲーセンが閉店してしまったのです。赤字での店じまいではないという話ですが、本当に残念です。ここで過ごした時間は楽しく、まるで部活のようで…。閉店してしまう最後の日、私は仕事でどうしても行けませんでしたが、友人たちはそのお店で朝までお酒を飲んだそうな。こんなにユーザーに愛されている店っていいですよね。（斎藤）

とても暑かったのが突然涼しくなったり。へんな天気が続いております。エルニーニョってヤツの影響でしょうか。さて来年は1999年。ノストラダムスの予言の年。これが流行ったのが小学生の頃なんですが、結構真剣に皆信じていました。実際のところどうなのかはもうすぐ分かります。それまでにあの続編やあの新作が出ているといいんですけどね。（古庄）

最近よく聴く音楽はクラフトワーク、エイフェックス・ツイン、VANGELIS、ATARI TEENAGE RIOT、そして冠二郎の「バイキング」です。「バイキング」は今年一番の名曲です。お試しあれ。（バイキング松井）

オラ・タン全国大会店舗予選が始まりました。実はこの大会、ペプシが協賛ということで優勝商品は宇宙旅行！　とみせかけたオペレーションムーンゲートなんですが、果たしてどれだけの人がこの事実に気付いているのか…。とりあえず今日も有楽町で練習。（山内）

何だか色々面白い番組が始まっている。仮面天使ロゼッタもそのひとつ。ポワトリンとかの流れを組む女の子変身ヒロインもの。ていうか本当に仮面かぶってるだけ。お金ないのね。脳天気な雰囲気で妙な味があるです。（松平）

編集部の「ゲーム部屋」で仮眠中、夢うつつに壁一面のゲームを眺めながら、「こんなん、まだまだ黎明期なんだろうなぁ」と思ったら胸がキュンとしました。ドリキャス、楽しみにしてます。（小野塚）

今号の一特タイトルは「さようなら、セガサターン」。セガフリークの私にとっては感慨深いモノがありました。DCと共にSSの今後にも十分期待してマス。（並河）

編集部ニュース

参議院選挙の一週間ぐらい前から、編集部に差出人不明の毒電波系怪文書がFAXで送られて来るようになりました。その内容は「火炎ビンの作り方」「権力者を失脚させる方法」「うずまきに隠された神秘の力」「サイコロによる呪殺法」など。面白いけど、ちょっと怖いな。時に世紀末。もはや世も末、世も末涼子といった感じです（3点）。

ゲーム批評Vol.22
第5巻第7号通巻第30号
1998年9月1日発行
定価780円（税込）

STAFF

発行人	武内静夫
編集人	小泉俊昭
編集長	斎藤亜弓
副編集長	古庄浩二
編集部	松井　真
	山内智和
	松平しの
	小野塚謙太
	並河美樹
アートディレクション	石井敏昭
デザイン	金子　健
	亀尾裕次
	田中しおり
	田中一徳
販売営業	長谷川安次
Special Thanks	brahman

印刷：大日本印刷株式会社

（株）マイクロデザイン出版局
〒104-0043 東京都中央区湊2-4-1
MGビル
TEL 03(3206)1641(販売)
FAX 03(3551)1208

次回
『隔月刊 ゲーム批評11月号』は
10月2日発売予定

●メーカーのみなさまへ：事実誤認については、すみやかに謝罪いたします。
また、意見の相違、本誌批評に対する反論などございましたら、御一報ください。

獅々丸センセー!!

がっぷちゃん
将来ゲーム業界で働くことを夢見るが、小学生が選ぶ憧れの職業ベスト10から消えたら即チェンジしようと考えているいつも元気でスノッブな小学生。

あ〜
な〜に〜

あ〜あ
先生、もう
やめちゃお〜かな〜

あきちゃったのよね〜〜。
ヤル気ゼロ。

獅々丸先生
ガンダムがちっとも面白くならないのは、自分達の様な人間があんなモノにお金をバラまくからじゃないのかと考えているゲーム屋さん。

がっぷちゃんの学校は
誹謗中傷
とかいう授業でもあるのか!

うわー。
キビシいんだね。
安易に出せそうな
チョロいジャンルかと
思ってたのに!!

びっくり

第2話「ボイスア

面白かった記事を目次の番号で記入して下さい（３つまで）

つまらなかった記事を目次の番号で記入して下さい（３つまで）

この本を購入した理由（○をつけて下さい）

・毎号買ってる　・書店で見て　・友人・知人に聞いて　・その他（　　　　）

新しいハードで期待されているものはありますか？　その理由は？

最近遊んだもの（ゲーム以外のものを含む）で面白かったものを教えて下さい。

本書に対するご希望や気づいた点など、何でもけっこうですのでお書きください。

アンケートにお答えくださった方の中から抽選で３０名の方に、
今号の表紙イラストをデザインした、オリジナル・テレホンカードを差し上げます。

隔月刊 ゲーム批評 9月号

ゲーム批評Vol.22
第5巻 第7号通巻第30号
1998年9月1日発行
定価780円（税込）

STAFF

発行人　武内静夫

EDITORS' ROOM

編集部から――

最近悲しいことがありました、しくしく。私がネジロにしていた「インベーダーハウス」（町田）というゲーセンが閉店してしまったのです。赤字での店じまいではないという話ですが、本
念です。ここで過ごした時間は楽
まるで部活のようで…。閉店して
最後の日、私は仕事でどうしても行
んでしたが、友人たちはそのお店で
お酒を飲んだそうな。こんなにユー
愛されている店っていいですよね。

とても暑かったのが突然涼しく
り。へんな天気が続いており
エルニーニョってヤツの影響でしょ
さて来年は1999年。ノストラダ
予言の年。これが流行ったのが小
頃なんですが、結構真剣に皆信じ
した。実際のところどうなのかはも
分かります。それまでにあの続編や
作が出ているといいんですけどね。（古庄）

最近よく聴く音楽はクラフトワーク、エイフェックス・ツイン、VA

あたしはプレ子!!
なによその顔
ファ…
ファミ子ちゃんより…
あやうし!!

系怪文書がFAXで
」「権力者を失脚させ
」など。面白いけど、
た感じです（3点）。

ます。
報ください。

POST CARD

1040043

重いね

東京都中央区湊2−4−1 MGビル
マイクロデザイン出版局
隔月刊 ゲーム批評 編集部 Vol.22アンケート係行

フリガナ 氏名	P.N.		
	職業	年齢　歳	性別　男・女

〒　住所

本誌以外でよく読む雑誌名（複数可・以下同）

最近面白かったゲームソフト名

買いたいと思うゲームソフト名

次回予告で気になる記事は何ですか？

ゲーム以外でいちばん興味のあることは？

キリトリセン

超メガトン連載!!

がっぷちゃんと獅子丸先生の

ゲーム業界 明日はしらない!

作 がっぷ獅々丸、まんが さいとーあゆみ

第2話「ボイスアイドル、その実像」

獅々丸センセーー!!
がっぷちゃん
将来ゲーム業界で働くことを夢見るが、小学生が選ぶ憧れの職業ベスト10から消えたら即チェンジしようと考えているいつも元気でスノッブな小学生。
KU MA
いつも同じ登場だね!

あ～～
な～に～
ごろごろ

あ～あ 先生、もう やめちゃお～かな～
あきちゃったのよね～～。ヤル気ゼロ。
獅々丸先生
ガンダムがちっとも面白くならないのは、自分達の様な人間があんなモノにお金をバラまくからじゃないのかと考えているゲーム屋さん。
ほおおおお

やれやれ困ったなー、獅々丸先生が、ゴールデンウィークだってのに現金が無くて、5月1日に溜めに溜めたエロ本を、車で古本屋に売りに行ったら、一万円になったけど、その帰りにネズミ捕りに引っかかって罰金二万円取られて結局一万円と大量のエロ本をドブに捨てた精神的ショックから まだ立ち直ってないの?
はっはっはっ
長いセリフだね、がっぷちゃん
ふるる～
がっぷちゃんの学校は誹謗中傷とかいう授業でもあるのか!

ところで先生、ギャルゲーってまだイケてるの?
月に5本は出てるみたいだけど…。
ヨム

まあ、全部が全部じゃないけど、ここまで出揃ったら売れないなー 限定千本、通常八千本なんて、ソフトなのも珍しくないぞぉ。
12体のフィギュア付きイロイロあったね
うわー。キビシいんだね。安易に出せそうなチョロいジャンルかと思ってたのに!!
びっくり

祝 カラーページ

←まったくよー勝手にカラー送ってきやがって～ありがとう。(宮城県 洸岡紗希)

結局、表現方法だけエスカレートして、企画とゲームのアイディアが全然進歩してないんじゃゲームのジャンルも終っちゃうでしょ。
特に止めを感じたのはアレね。
先生うれいちゅうナ
フー
……
殺ろ銅鑼？
キラーン
いや〜〜〜、絵もキレイで、動画のつなぎも絶妙なんだけど シナリオが…先生的にはショウベンライダーストロンガーって感じなんだよな〜〜〜。
？

先生は何を言ってるんだか、わかんないから話を先に進めるけど、
今、写真集とか雑誌とか
もーイロイロでてるよねー
アニメージュ
VOiCE
写真集
ズバリ今回は今をときめくキッチュアイドル声優さんについて聞いてみようかな!!

先生のトコでもよく仕事してんでしょ？
まあね。
ま、それが、二のギャルゲー…というより、アドベンチャー全盛で当り前のように声優が入ってきて
最近のボイスアイドルの活躍の場ってアニメとゲーム半々位じゃないのかな？
でも、あの顔のちょっと危げなバランスが妙な親しみや憧れを抱くよね。
ん？、

音声なんて昔はアクションとかだったから、開発部とか受付の姉ちゃんにやってもらったなあ
ダメージとか敵キャラの死ぬときくらいだもんね。
うおー
ふーん
カストさんもヴァーチャも昔はそうだったんだよ。
いや〜〜がっぷちゃん!!
最近、グラビアなんかでもボイスアイドルをよく見るけど仕事で実際会うとね…
ガッ

カメラマンの腕って…スゴいぞ、がっぷちゃん。

へ、へぇ〜そうなんだ〜〜〜。

ドキ

ドキ

まーね。

じゃさ、ゲームのプロデューサーで声優食っちゃったって話はホントなの？

はっはっはっがっぷちゃん。君ってホンっとに下衆野郎だね。

ホントのトコはひ・み・つ♡

ふーん。じゃボイスアイドルで性格の悪い人ってダレ？

いやいや、ちゃんとした実績のある人はしっかりとした人ばっかりなんだよ…。

うーん。

わくわくしてる

うーーん。

ドキドキしてる

いやさ、ここだけの話まったくの私見なんだけどね!!

うんうん。

くるっ

いやね、ちょっと前の話なんだけどね。

某ボイスアイドルのナレ撮りで関係者一同、スタジオで待ってたのよ。

予定時間を一時間過ぎても来やがらないし、ドキドキしてたら…

◎がっぷちゃんも獅子丸先生も大暴走！ 今回も怖いな…本当に。

そいつから連絡入って……。

買いものしたいんで2、3時間遅刻していーですかあ。

いやー、それで「ブザけんな、速効来い!!」ってったらすげー仏頂ヅラで

その後の収録最低だったなー（実話）

んで、その人誰？

ん？

ぼそっ

白石冬美？

すでに65歳か。スゴいなー

そらパタリロやろが!! 思っきりバーサンやがな!!

それにしてもボイスアイドルって可愛いっていうけどなんか魚眼レンズ付けたみたいな顔ばっかじゃん。ポストに入ってる裏ビデオの美人度くらい評価が甘いよね。

ピラ

がっぷちゃん…君相当容赦ないね……

そっか、いろいろあるね 最近は山ほどボイスアイドル使った顔の悪そうなキャスティングのゲームがあるもんね。

……でも…。

ぼそっ

ま、でもひどいトラブルもあるみたいだぞ。

収録の休み時間に話した世間話やプライベートのスナップを無断で雑誌に載せちゃったりとかね。

使う側もモラルないよね！ 妙にハシャギちゃうオタクちゃんとかさー

まあ、とってつけで起用するなら、さしたる効果もないんだから、ちょとはマジメにオーディションした方がいいってコトだよね。

本当に…國…

……ちゃったの？

がっぷちゃん…アンタって…ホントーに…。

トホホ…

つづく

隔月刊ゲーム批評 11月号 NOVEMBER

予告

第1特集 来るか!? NINTENDO64!!

国内市場ではすでに「終わった」といわれているNINTENDO64。しかし、「F-ZERO X」等優秀なソフトも多い。NINTENDO64って……実は「買い」？　そして、マリーガルや64DDの行方は？

第2特集 通信ゲームってどうなんだ？

今、話題と期待の通信ゲーム。アーケードにおいての通信対戦、PCゲームから最新PDA、ドリームキャストでの現状、そして可能性について探る。

第3特集 ゲームにおける著作権

中古問題、コナミ訴訟……今、業界が揺れている「著作権問題」にもう一度スポットを当てる。

その他、ソフト批評（BRAVE FENCER 武蔵伝／F-ZERO X／ポケモンスタジアム／スターオーシャン　The Second Story／ディープフィアー／オーバーブラッド２／レイディアントシルバーガン／スパイクアウト）、連載陣も絶好調！！

次回「隔月刊ゲーム批評１１月号」は 10月2日発売！

ゲーム批評ライブ!!　第三弾開催決定!!!

内容は未定、8月よりゲーム批評ホームページにて内容告知! 乞うご期待!!

●日時：8月29日（土）PM7：30〜PM11：00　●場所：ロフトプラスワン

お問い合わせは⇒www.mediagalaxy.co.jp/microdesign/

※予告内容は都合により変更になる場合がございます。

『ゲーム批評』は公正な立場を確立するため、
広告をいれません。

（ゲーム批評編集部）

平成10年9月1日発行第5巻第7号通巻第30号 発行人：武内静夫 編集人：小泉俊昭 発行所：マイクロデザイン出版局 〒104-0043東京都中央区湊2-4-1 TEL03-3206-1641（販売） FAX03-3551-1208

キャミソール

定価：780円
本体743円

雑誌 03679-9

T1103679090781